29 БРОЙ 3, МАРТ 2003
Цена: 4 лв.

Софтуер: Open Office
Хардуер: Ценови барометър




# PC CLUB

www.pcclub-bg.com

2 ДИСКА

- ексклузивно -
SVEN 2
Свен се завръща, готов за още по-големи подвизи!

[ПРОМОЦИЯ] Получете DVD-ROM на цената на CD-ROM! подробности на стр. 45 в броя >>>

пръв поглед
- Worms 3
- Tropico 2




тестове

## Unreal 2 The Awakening

Представяне на дългоочаквания футуристичен екшън на Epic и Legend!

- Impossible Creatures
- C&C Generals
- Project IGI 2
- Anno 1503

## Counter-Strike 1.6

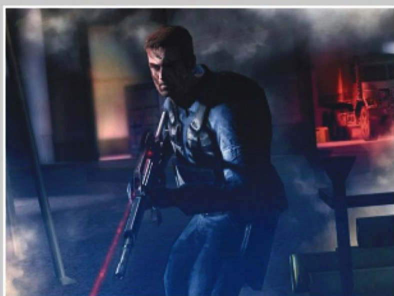



RED FACTION 2
Първи впечатления




в броя още
Free Games: Sven 2 | PopCap
MODs: Perfect Dark | DeathBall
Review: Highland Warriors | Civil War

## Project IGI 2



Достойното продължение на тактическия шутър

стр. 30

## Unreal 2



Джон Далтън въдворява ред в космоса

стр. 26

## Anno 1503



Немците луднаха по тази игра. Вижте защо!

стр. 32

## News Club



## Game Club



## Fan Club



## Multimedia Club







PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

**Главен редактор** - Никола Дърпатов
**Зам. главен редактор** - Генко Велев
**Отговорен секретар** - Иван Георгиев

**Редактори:** Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

**Сътрудници:** П. Панков, В. Жилов
**CD интерфейс:** Иван Иванов
**Webmaster:** Кирил Георгиев

**Адрес:** 1797 София, бул.“Драган Цанков“ 37, **тел.** 9262325, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 463305 Издава Никола Дърпатов

# PC CLUB EXPRESS

## Broken Sword 3 през октомври

Дългоочакваната трета част на Broken Sword ще се разпространява от THQ. От фирмата обявиха, че версиите за конзоли и за PC ще се появят едновременно в средата на октомври.

## Knights of the Old Republic отложена за PC



LucasArts съобщиха, че тяхното RPG Star Wars: Knights of the Old Republic ще излезе за PC чак към края на годината. Версията за Xbox за сметка на това ще се появи в график тази пролет...

## Няма да има българско първенство в CM4

Лошата новина дойде направо от извора – от българския екип доброволци, които доскоро се занимаваха с работата по родното първенство в Championship Manager 4. Работата по него за съжаление е преустановена и по всяка вероятност то няма да присъства в комерсиалната версия. Можем да се успокояваме единствено с мисълта, че ще се намерят фенове, които да го разработят, веднага след като играта излезе.

## Нов Jedi Knight през 2004

Activision ще са разпространители на нова серия от поредицата Jedi Knight, която трябва да се появи или към края на тази година, или по-вероятно в началото на следващата.

На този етап не се знае коя компания разработва играта, нито как ще е пълното име на продукта.

## Лара отложена пак

Новият Tomb Raider няма да излезе през февруари, както бе планирано. Eidos официално си признаха, че играта не е готова и най-вероятно ще бъде пусната на пазара през април.

## Freelancer на 18 април!

Microsoft най-накрая определиха твърда дата за излизането на неофициалния наследник на Privateer. След над 5-годишна разработка Freelancer ще се появи по магазините на 18 април тази година.

## Half-Life 2 за ексклузивно за Xbox?

Ново 200 за геймърите. Според американското издание на Xbox Magazine Microsoft и Valve са се договорили продължението на най-хитовия екшън от последните години да излезе ексклузивно за Xbox. Добрата част от новината е, че PC версия ще има, а забраната важи само за версии за PlayStation 2 и GameCube. По този случай най-вероятно HL2 ще излезе първо за Xbox, а половин година по-късно и за PC. Засега няма нищо конкретно като дата за появата на самата игра за която и да е от платформите.

## Indiana Jones and the Emperor's Tomb на 18 март



LucasArts най-накрая фиксираха официална дата за новата игра с легендарния археолог. В средата на март Инди се завръща на мониторите, а ние ще се постараем още в следващия брой да ви кажем всичко за новите му приключения.

## Zebron в Mortal Kombat: Deadly Alliance




Противно на твърденията на разни смешници мистериозният Zebron все пак съществува и присъства в новото издание на суперхитовата тупалка на Midway. За да видите цялата истина за Zebron, е необходимо просто да похарчите няколкостотин зелени монети за ковчег ZE от Криптата. Ползата е двойна. След това действие можете да се смеете: 1. На това, което са ви приготвили от Midway на тема Zebron. 2. На разни псевдоразбирачи, които се правят на много големи спецове на страниците на различни издания и по български геймърски сайтове, без дори да са помирисвали новия Mortal Kombat.

## Microsoft няма да купуват Vivendi

Роби Бах от отдела за Xbox на Microsoft официално заяви, че компанията на Бил Гейтс няма намерение да купува Vivendi. Междувременно според френския икономически вестник Les Echos Electronic Arts са заявили интерес към закъсалата компания. Конкретни преговори обаче още не са водени. Така бъдещето на Blizzard и останалите фирми под шапката на Vivendi остава доста мъгляво.

## Как ще изглежда PlayStation 3?

Феновете на PlayStation вече могат да видят първата картинка на прототипа за третото поколение на конзолата на Sony. PlayStation 3 се очаква на пазара през 2005 година.



# BATTLEFIELD 1942 The Road to Rome

■ Electronic Arts ■ FPS ■ 1 CD
■ P 500, 128 MB RAM, 32 MB Video
■www.ea.com/eagames/main/pccd/bf1942_rome

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Само няколко часа преди списанието да влезе в печатницата на бял свят се появи Battlefield 1942: Road to Rome. Нямахме възможност да напишем подробна статия за него, но ще ви информираме за най-основното.

За да го инсталирате, ще се нуждаете от оригиналната игра и ще получите един много добър предимно multiplayer ориентиран експанжън. Съгласно производителите на разположение ще имате шест нови карти, които възпроизвеждат реални битки от Италия и Сицилия. Освен картите получавате и допълнителна бойна техника, включително поне два нови самолета, танкове и противотанкови оръдия. Не са пропуснати и индивидуалните оръжия, като освен няколкото нови оръжия е добавена възможността да монтирате и щикове на пушките си.

Въпреки че експанжънът изрично е насочен към мрежовата игра, не е пропуснат и режим за single play, който пак е на принципа на оригинала (за повече подробности бр. 25 от ноември/2002) и на практика представлява multiplayer срещу ботове. Производителите изрично подчертават, че в single play мисиите няма никакви скриптирани събития, така че разполагате с абсолютна свобода на действие.









# Два диска не стигат
# PC Club идва с DVD



От своето създаване PC Club винаги е било списанието, което прави всичко възможно, за да ви предложи най-новото в света на информационните технологии.

От следващия месец ще имаме удоволствието да ви представим още нещо уникално за България – първото българско списание с DVD. Предимствата на този вид оптичен носител са повече от очевидни – на 1 DVD се събира толкова информация, колкото на 8 CD-та. С други думи казано PC Club с DVD ще е равносилен на

### PC Club с осем диска!

Естествено първите въпроси вероятно са с какво ще напълним диска, колко ще струва изданието с DVD и какво ще стане с броя със двата диска. На DVD-то на PC Club ще можете да намерите най-разнообразни екстри не само на геймърска тематика. Вече постигнахме споразумение с "Александра Филмс", които ще ни предоставят всеки месец близо 1 час видеоматериали. Те ще включват трейлъри за всички предстоящи хитове по кината, документални филми за филмите, музикални клипове и бонуси от света на киното, които няма до можете да гледате никъде другаде. Целият филмов материал от "Александра Филмс", както и значително по-качествените клипове за игри, ще може да се гледат освен на PC и на всеки стандартен DVD плейър за телевизор и компютър. Това обаче не е всичко. Наред с филмчетата на DVD-то ви очакват и над 3 гигабайта софтуер и игри. Всичко това в комплект със списанието ще струва само 5 лева. Тази изключителна атрактивна цена успяхме да постигнем благодарение на усилията на нашите партьори от "Медийни Системи" АД в Стара Загора, които ще се грижат за производството на дисковете.

Естествено в PC Club сме напълно наясно, че все още голяма част от нашите читатели не разполагат с DVD. Искам да ви успокоя, че

### PC Club ще продължи да излиза и с два CD-ROM-а на настоящата цена от 4 лв.

Единственото издание на списанието, което вече няма да се предлага, е това без дискове.

PC Club с 2 CD ще можете да намерите както досега в цялата вестникарска мрежа в страната. Изданието с DVD обаче ще се разпространява по-малко по-различен начин. Него ще можете да намерите в подбрани видеотеки на "Александра" с София, Пловдив, Варна, Бургас и Стара Загора, по вестникарските маси в централните зони на София, Пловдив, Варна и Бургас и естествено чрез абонамент. Имайте предвид, че количествата са ограничени, така че

### единственият сигурен начин да се сдобиете със списанието с DVD е абонаментът

За да направим PC Club DVD Edition още по-привлекателен и за да дадем възможност на читателите от цялата страна да получават списанието в разширения му вид, предлагаме специалния тримесечен абонамент за 14.50 лв. Така не само ще си гарантирате вашето копие на списанието, но и ще спестите пари.

Ако всичко казано дотук ви е заинтригувало, но все още нямате DVD ROM на вашето PC, а искате да се възползвате от предимствата на PC Club с DVD, специално за Вас сме приготвили още една изключителна оферта. От 15 февруари до 15 март съвместно с Leader Technologies организираме специална промоция само за читателите на PC Club. По време на нея от ще можете да закупите от магазините на Leader Technologies DVD-ROM с отстъпка от 5%. За да се възползвате от това предложение, е необходимо само да занесете талона, който е приложен към настоящия брой на списанието в един от магазините на Leader Technologies посочени на стр.45 и вече ще сте готови за DVD-революцията, която започва само след месец.

*Никола Дърпатов*
*главен редактор на PC Club*

**ТРИМЕСЕЧЕН АБОНАМЕНТ ЗА PC CLUB С DVD**

Изпратете пощенски запис за 14.50 лева на адрес:

**Получател: Иван Кънчев Георгиев**

**София 1582, ж.к. Дружба 2, бл. 503, вх. А, ап. 15**

След като получим вашата заявка, от месец март ще получите с препоръчана пратка 3 поредни броя на **PC Club** с **DVD**.

***Това е най-сигурният начин да получите броевете от специалните издания с DVD при това без да излизате от дома си!***

За повече информация телефон: **(02) 926 23 25**

**КЪДЕ ЩЕ СЕ ПРОДАВА PC CLUB С DVD**

- Централните видеотеки на "Александра" в София, Пловдив, Варна, Бургас и Стара Загора
- Вестникарските будки в центъра на София, Пловдив, Варна и Бургас
- Чрез абонамент



Counter Strike
ma3x
LEAGUE
2003
WarCraft
Unreal Tournament
МАТРИЦАТА




**ЗА THE FROZEN THRONE НАКРАТКО**

- Един нов герой за всяка раса
- Нови единици, всяка с нови уникални способности
- Три нови вида терени, включващи и нови неутрални същества
- Нови неутрални сгради, даващи нови предмети и способности
- Неутрални герои, с възможност за наемането им от играчите
- Възможност за създаване на нови кампании от потребителя
- Много нови карти
- Разширени multiplayer възможности, нови типове игри, поддръжка на кланове и турнири

# Blizzard обявиха експанжъна на миналогодишния си мегахит

■ Blizzard Entertainment ■ http://www.blizzard.com/war3x/ ■ RTS ■ TRD: Q3 2003

**Едва ли някой се е изненадал от новината, че Blizzard Entertainment работят върху експанжън на WarCraft III: Reign of Chaos. Фирмата не изневери на традициите си и този път и малко повече от половин година след пускането на играта в продажба, оповести разработването на WarCraft III: The Frozen Throne. И както може да се очаква от Blizzard, със сигурност ни готвят нещо повече от обикновен експанжън...**

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

В последната мисия на Reign of Chaos обединените сили на хора, елфи и орки успяха да отблъснат голямата заплаха надвиснала над тях в лицето на Горящия Легион (The Burning Legion) воден от Архимонд (Archimonde) и с това да спасят гората, светът и всичко годно за спасяване. На всички, следящи внимателно сюжета, не може да не е направило впечатление мистериозното отсъствие от финала на два персонажа със съмнително досие. Става въпрос за най-изтъкнатия отстъпник и предател сред Нощните Елфи – Илидан Буренгняв (Illidan Stormrage), както и за Негово бивше Величество Артас (Arthas). Първият,





освен че настоятелно държи на факта, че е сляп, а не глух, бавно и неизбежно натрупа гняв към своите сънародници (и нищо чудно при такова отвратително отношение към него). Така ловецът на демони Илидан има всички мотиви и предпоставки да играе ключова роля в мистерията, която ще бъде създадена от Blizzard в The Frozen Throne. А какво да кажем за Артас? Нарекох го бивше величество, но това не е съвсем така. Той все пак си остана крал, макар и на един малко по-различен Лордаерон, от този който познавахме. Крал в своето прокълнато царство. От самото начало на развитието на действието, младият тогава принц, израстваше като противен, арогантен и самовлюбен деспот и тази роля му приляга съвършено, така че няма причина да не продължи в същия дух. Гореописаните двамина юнаци, вероятно независимо един от друг, ще създават основните проблеми (и интриги) в планирания експанжън. А към какво по-конкретно ще се стремят? Власт и пари, това е ясно, но какъв израз намират



тия две думи в света на The Frozen Throne? Ключът към превземането на света се крие далеч на север на континента Northrend. Там на своя леден трон се намира, лишената от физическа форма душа, на кралят на Личовете – Нер'Зул (Lich King Ner'zhul). Който се добере до въпросното място, ще има възможността да освободи мистични сили, а как ще ги използва оставяме на неговата съвест, ако има такава. Аз лично, гледайки кандидатите (Артас и Илидан), силно се съмнявам в добрия край на цялата работа, но нека да

оставим тази грижа на Blizzard и да погледнем по-отблизо

### какво по-конкретно да очакваме

Съвсем явно ударението в WCIII:Reign of Chaos е поставено на героите. И като логично следствие техният брой в The Frozen Throne ще се увеличи с по един за всяка раса. Разбира се, всеки от тях ще има свои съвсем нови и уникални умения, съобразени с особеностите на вида и съюзниците му. Със способностите му играчът постепенно ще се запознава в течение на single-player кампанията. Една добра идея е включването на неутрални герои и възможността да бъдат наемани. Сдобивайки се с такъв воин, можете да компенсирате някой недостатък на расата, с която играете или да запълните празнина в армията си. Веднага след героите следва да спомена и новите единици, за които се знае само, че ще ги има, но не и по колко за всяка раса ще бъдат. В интервю за GameSpy Роб Пардо (главен дизайнер на The Frozen Throne) описва новата човешка единица magical thief. Той разкрива някои нейни интересни способности и по-конкретно магията spell steal. Хитрината ѝ се състои в това, че тази магия "открадва" положителните магични ефекти (като bloodlust и inner fire), направени върху вражеска единица и ги инсталира върху някоя от вашите. И най-хубавото е, че умението ще има възможност за auto-cast, т.е. ще се използва автоматично. Моето пристрастно мнение е, че ако всички нови единици са толкова идейни и новаторски, WCIII ще се превърне в перфектната стратегия (не че оригиналната игра има кой знае колко недостатъци). Друга задължителна новост са терените (tile-sets). Те ще бъдат три на брой. За сега Пардо споменава само тропическия, наречен Sunken Ruins, който ще бъде изпълнен с палми, много водни площи, поточета, острови и т.н. В него ще можете да срещнете само характерни обитатели като гигантски морски костенурки, морски великани и други подобни. Те ще притежават способността да си влизат и излизат във водата, когато поискат. В добавка към всички тези красоти Blizzard работят и върху подобрения на редактора към играта. Целта им е той да стане толкова мощен, че желаещите маниаци да могат да създават свои кампании, включвайки в тях свои анимации, реализирани с енджина на играта (cut scenes), уникални звуци и т.н. Също така е предвидена възможност за свързване на карти и мисии, така че действията случили се в едната да се отразяват на ситуацията в другата.







### Някои неща, останали в мъглата

В типичния за всички гейм компании стил, Blizzard обявиха някои неща без да дават никаква допълнителна информация, какво точно имат предвид. Истинска загадка е какво ще рече обявеното нововъведение "Player-built shops". От заглавието се разбира, че това са магазини, строени от играча – просто прекрасно! Четем нататък и разбираме, че освен че ще са уникални за всяка раса, в тях ще има предмети, специално създадени да подобрят и подсилят единиците ѝ. Първоначално, малко по инерция, ме обзема див възторг. Стоп. Нещо гложди съзнанието ми. Не беше ли същата функцията и на обикновените магазини? Май да. А може да става въпрос и за предмети, използвани от обикновени единици, не от герои? Поне както е написано изречението, остава възможност за подобно тълкуване. Ако пък са си обикновени лавки, пълни със стоки само за герои, няма ли възможността да ги строите щом ви потрябват, да доведе до някакъв дисбаланс? Въпреки мистиката около всичко това, аз лично се доверявам на Blizzard. Друга загадка е свързана с фразата за новите типове игри (multiple new game types). Въпросът тук е и повече от любопитство. Много е вероятно да ни изненадат с някоя революционно нова идея за режим на игра. Поне аз така се надявам. А загадките няма какво толкова да ги мислим. Просто ще почакаме до бетата и всичко ще се изясни.



# RED★FACTION II

## Червената фракция се завръща на Земята

■ Volition/THQ ■ www.redfaction2.com ■ P3 700 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ FPS ■ TRD: април 2003






**Преди близо 2 години разработчиците на Descent 3 от Volition шашнаха света с техния first person shooter Red Faction. От няколко месеца продължението на тази революционна игра радва собствениците на PlayStation 2, а PC версията ще се появи в края на април.**

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Най-новаторската част на първия Red Faction бе разработената специално за тази игра графична технология GeoMod, която в много отношения и до ден-днешен продължава да е уникална. Благодарение на нея геймърите имаха възможност да разрушават почти всичко в игралния свят и дори да прокопават нови тунели през скалните масиви на Марс. Естествено в Red Faction 2 ви очаква същата тази технология, но в много по-развита версия, която в голяма степен премахва слабостите на своя първи вариант и има всички шансове да се превърне в суперхит дори сред разглезените на тема first person shooter- и PC геймъри. В новото издание на Red Faction графиката определено вече не може да се определи като постна, а свободата на действие, която имате, е допълнително разширена. На практика в играта

### можете да взривявате почти всичко,

което се изпречи на пътя ви, а гледката на монитора почти по нищо не отстъпва на класната конкуренция в жанра.

Сюжетът само донякъде има нещо общо с първата част. Докато в оригиналния Red Faction трябваше да станете предводител на миньорски бунтове на Марс, то сега действието се развива няколко години по-късно на родната Земя. Червената фракция този път се бори със злия сенатор Сопот, който е успял да си изгради с помощта на модерни технологии армия от почти непобедими войници. Именно тази армия е и в основата на тоталитарния режим, изграден от Сопот, който трябва да преборите по време на играта.

Вие сте елитен боец от Червената фракция на име Alias, който е продукт от експериментите на Сопот за създаване на супервойници с помощта на нанотехнология. Заедно с вас в битката с диктатора участват още петима бойци, които си имат своите специални умения и също са

**HINTS & TIPS**

Поне по моите наблюдения най-добрият вариант е на секундата да включите клавиатура и мишка. С оригиналния контролер на PS2 играта може да се играе, но специално прицелването е доста трудна работа. Добрият изкуствен интелект допълнително усложнява нещата. PS2 поддържа всички стандартни USB клавиатури и мишки, така че няма никакъв проблем да използвате наличния хардуер от вашето PC!

резултат от генни експерименти. Shrike например се грижи за транспорта, Tangier е суперхакерка, Quill е може би най-добрата снайперистка на света, Molov е нещо като човешки танк, а Repta е експерт по тежките оръжия. С тяхна помощ (за съжаление не можете да управлявате пряко действията на вашите другари) и с общо 14 разнообразни оръжия в продължение на над 20 комплексни мисии ще трябва да премерите сили с почти непобедимата армия на Сопот. Интересното тук е, че в зависимост от вашите изяви по време на кампанията играта предлага няколко различни финала. Те зависят най-вече от специалния показател "Героизъм", който е нов за този тип игри. Героизмът ви зависи от няколко фактора. Намирането на скрити стаи и изпълняването на бонус мисии увеличава вашия рейтинг, докато изтребването на цивилни граждани води до негативно отношение спрямо вас и понижава показателя ви. Това в известна степен пък стимулира да преиграете Red Faction 2 няколко пъти, за да видите как свършва всичко, ако сте примерен боец или пък гаден терминатор, които унищожава всичко наред без да си дава сметка за живота и имуществото на гражданите. За съжаление в от показателя "Героизъм" обаче зависи само финалното филмче, а останалите мисии са в общи линии еднакви.

Като стана дума за мисиите, трябва задължително да отбележа, че те действително са на ниво и доставят огромно удоволствие в соловия режим на игра. В повечето случаи Red Faction 2 си е стандартен first person shooter, но на места имате възможност да се изявявате като

**картечар на борда на боен самолет,**

да управлявате танкове и джипове и въобще да изявявате разрушителните си страсти по най-разнообразни начини из Сопот Сити, който както вече стана дума е разрушим почти на 100%.

Това, което донякъде провали PC версията на първия Red Faction, бе директният порт от PlayStation 2 и







най-вече несъобразеното ниво на трудност. Играта се минаваше доста бързо и не представляваше особено предизвикателство за PC геймърите, които за разлика от конзолните си събратя имаха на разположение доста по-прецизни контроли. Именно тук Volition са си взели сериозна бележка от критиките и са направили всичко възможно да коригират този недостатък. Версията на

**играта за PS2 поддържа управление с клавиатура и мишка**

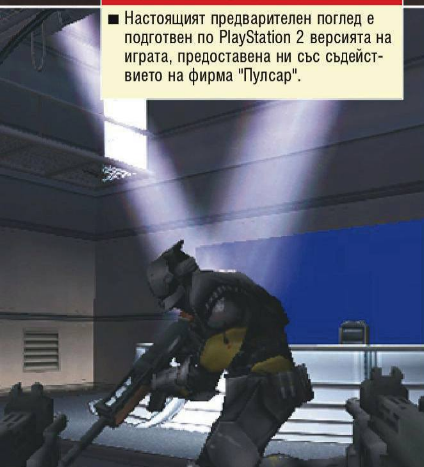
и предлага сериозно предизвикателство дори с помощта на тези нетипични за конзола контролери. Другият сериозен проблем беше графиката и сравнително лошия изкуствен интелект на противниците. И тук има радостни новини. Red Faction 2 със сигурност е една от най-добре изглеждащите игри за конзолата на Sony, а PC-версията ще предлага и подобрени текстури, така че в това отношение няма особени поводи за притеснение. Същото важи и за поведението на противниците. По време на теста на PS2 версията с удоволствие забелязах, че войниците на Сопот се криеха умело от мен, правеха опити за strafing и като цяло не се изявяваха само като пушечно месо.

Много добри думи могат да се кажат и за озвучаването. Volition са се постарали особено много в тази област и са наели цяла камара холивудски актьори, които са дали гласовете си на героите. А предвид че Red Faction 2 залага доста на силния си сюжет, това е от особена важност.

За момента единствената сериозна въпросителна е какво точно ще бъде орязано от PlayStation 2 версията. Тя се разпространява на DVD и като размер е над 3 гигабайта. Очевидно в този си вид PC играта би следвало да е поне на 4-5 диска, което няма да се случи. За съжаление подозирам, че в тази връзка голяма част от бонус филмчетата на DVD-то ще бъдат принесени в жертва и никога няма да бъдат видени от PC геймърите. Това е особено жалко предвид, че сред тях има истински шедьоври като анимационния филм, в който героите от Summoner 2 обясняват как биха дали мило и драго, за да нарамят базуките и да помогнат в борбата срещу сенатор Сопот. Всичко това обаче вероятно ще си остане ексклузивно за собствениците на PlayStation 2, които така или иначе са и единствените привилегировани, които имат възможност да се насладят на Summoner 2. Повече по въпроса обаче ще знаем след 2-3 месеца, когато Червената фракция отново ще се завърне и на мониторите на домашните PC-та.

**КАКВО ТЕСТВАХМЕ**

- Настоящият предварителен поглед е подготвен по PlayStation 2 версията на играта, предоставена ни със съдействието на фирма "Пулсар".





# WORMS 3

## Също както Терминатора, ТЕ казаха, че ще се върнат

■ Team 17 ■ worms.team17.com ■ Action ■ TRD: Q4 2003

**Мъничко, розовко, цар от път отбива. Що е то? Естествено, не става въпрос за някоя недозряла горска ягода, а за всемогъщия Червей, който няма проблем да отбие произволен големец от пътя му – било с експлодираща овца, било с бананова бомба, че в краен случай дори с вездесъщото Бетонно Магаре (което по-скоро ще забие жертвата ВЪВ пътя, но това са подробности). Добре, че розовите рамбовци предпочитат да канализират разрушителната се енергия един срещу друг, та пътищата все още са безопасни за царските особи, излезли да берат ягоди...**






Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Не е кой знае каква новина, че ще излиза триизмерен Worms. Слухове за такъв проект се носеха от години, а когато бе издадена последната игра на Team 17 – Worms: Blast, геймърите се почувстваха измамени, тъй като тя нито беше особено триизмерна, нито носеше в себе си дори частица от любимия на всички походов тактически геймплей, асоцииран с марката Worms. И ето че най-сетне, само преди няколко месеца, бе официално обявен същинският Worms 3, който би трябвало да е точно това, за което всички фенове на серията са си мечтали – добре познатата стара игра, пренесена в три измерения.

### Очакваме третата серия в края на тази година

Проектът все още е много далеч от завършването си и авторите изрично предупреждават, че нищо от публикуваната информация не е съвсем сигурно, а графиката на картинките не трябва да се приема като представителна за финалната версия. Не че по две-три неясни картинки в нисък разделителен режим може да се прецени кой знае какво – Team 17 нарочно не са пуснали повече и по-ясни материали, защото си знаят, че външният вид на играта за момента е незадоволителен и им остава много работа, преди да са готови да покажат Worms 3 пред публика. Въпреки това те твърдят уверено, че финалният продукт по нищо няма да отстъпва на съвременните стандарти и дори ще покаже неща, невиждани досега в нито една триизмерна игра.




Такава ще е например възможността за унищожение на не само абсолютно всички обекти, но и на терена. Досега триизмерните игри се задоволяваха просто с добавяне на черно петно на мястото на огромната експлозия или, в редки случаи, с променяне на височината на терена, като визуализация на разрушенията (например "слягане" на някой хълм). Worms 3 ще отиде много по-далеч – с разрушителните си инструменти червеите ще могат свободно да дълбаят тунели в пространството, да изравят дупки с причудливи форми в скалите, дори да премахнат цялата основа на някой хълм, така че да остане само един "летящ остров" в пространството (напук на всички закони на физиката, но за сметка на това в най-добрите традиции на серията Worms).

Всичко това е възможно, благодарение на крайно нестандартния енджин, разработен от Team 17, комбиниращ използването на воксели и полигони в триизмерната графика. Съвременните триизмерни технологии са оптимизирани за работа с полигони и твърде малко фирми досега се осмеляват да издадат заглавия, стъпили върху вокселова графична машина (като единствен пример се сещам за поостарялата белгийска игра Outcast). Доколкото ми е известно, досега никой не е опитвал да комбинира полигони и воксели, така че "покселовият" (или ако предпочитате "волигонов") енджин на Worms 3 ще бъде нещо наистина новаторско и невиждано досега.

За Worms 3 авторите обещават всички добре познати качества на серията – адиктивен мултиплейър, щури оръжия, редактор за собствени нива, тонове от опции и страхотна купон от началото до края. Към това прибавете новостите – новият саундтрак, климатичните ефекти (дъжд, сняг, може би дори градушка), обещанието за по-интересна солова игра и "по-хитри" компютърни опоненти. Накрая нека не забравяме и всички нови хоризонти, тактически възможности и бойни хитрости, които се разкриват заради триизмерното пространство – Worms 3 наистина има потенциала да се превърне в нещо изключително и да възроди интереса към серията. Само да стискаме палци, че Team 17 няма да ни разочароват...



# TROPICO 2 PIRATE COVE

## Прадядото на El Presidente и бутилка ром

■ Frog City ■ www.frogcity.com ■ Simulation ■ TRD: Q2 2003





**След сполучлива компютърна игра почти винаги следва втора част. Така ще бъде и с Tropico – хита на Pop Top Software от преди две години. За пръв път обаче в историята на геймърската индустрия ще имаме продължение, което няма да има нищо общо с оригинала като сюжет, като геймплей и дори като производител. Не се тревожете обаче – съдейки по наличната информация новата Tropico 2: Pirate Cove ще стане един от най-големите хитове на 2003 г.!**

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Прадядото на Ел Президенте? Точно така! Или по-точно прапра-прадядото! Защото действието в Tropico 2 се развива на същото място, но "само" няколкостотин години по-рано! А какво друго може да прави един амбициозен и не затруднен от особени скрупули човек през 17 век в Карибите? Няма да се хване да копае злато в испанска мина, я! Нали затова са робите! Трябва да е нещо авантюристично, доходоносно и да не е свързано с тежък физически труд... Например пират! Пиратската професия не е от най-безопасните, но ако човек си изиграе козовете умно и има малко късмет, може да стигне надалеч! Необходимо е само да се намери някой малък безлюден остров, който да служи като база и може да се захваща за работа.

Островът е намерен и са построени първите колиби. Единственият кораб, с който разполагаме, не е нещо особено, но е бързоходен и има храбър екипаж. Не след дълго наблюдателят забелязва платна на хоризонта – корабът се завръща съвсем невредим, а трюмовете му са натъпкани със злато и... жива стока. Точно така – пленен е един испански галеон! Няколко души от екипажа са решили да се присъединят към пиратското братство, но какво да ги правим останалите? Сред пленниците има дори и един испански кабалеро! Е, за него поне ще се вземе добър откуп... но останалите? На тръстиката! Е, не всички на тръстиката – някои ще строят къщи, други ще секат дърва, трети ще обработват ниви за храна... Освен това бързо трябва да се построят двetри кръчми и един хубав публичен дом. А пиратите обичат и комара – така че едно казино също ще бъде от полза! Е, не чак такова казино като в Лас Вегас – и обикновена дървена барака с няколко маси за зарове ще свърши идеална работа на първо време. Няма да бъде зле и да се поразшири малко пристана и да се направи док, където корабчето може да се поправя при нужда... ако имаме късмет да пленим някой корабен дърводелец, можем дори да си построим и друг кораб... А дали сред пленниците няма някой, който да знае как се дестилира ром? Като се замисли човек и още топове ще трябват – да се направят няколко укрепления на най-уязвимите места... Че току виж някой любопитен испанец реши да разгледа острова отблизо! Да има с какво да му пратим една честитка... Кръгла, тежичка и да прави "буум"! Ще ни трябва и хирург – но и той трябва да бъде добър дърводелец! Защо ли? Ами нали ще трябва да прави дървени крака? Защото пиратите не са истински, ако сред тях няма някой и друг с дървен крак и кука вместо ръка... Но има и нещо друго много важно...

### Повечето от пиратите са англичани

Няма да им хареса, ако нападаме английски кораби... Но ако нападаме само испанци и французи? То и без това испанците много забогатяха напоследък... Някой и друг галеон със злато... изчезнал безследно... И губернаторът на Порт Роял ще бъде доволен... Дали да не изпратим един таен пратеник при него? Ние няма да нападаме английски кораби, а капитаните на неговите бойни кораби ще насочват далекогледите си на другата страна, когато минаваме наблизо... Може и да стане!!! И тогава дръжте се, галеони! Но пък ни трябват още кораби, а досега не сме пленили нито един истински корабен дърводелец... В Антигуа има голяма корабостроителница... Ако изчезне един от дърводелците? Малкото бързоходно корабче може да се промъкне през нощта и после с две лодки... С малко късмет ще отмъкнем някой от дърводелците и никой няма да ни забележи...

Ето това представлява новата игра Tropico 2 – симулация на пиратски остров! Няма да можете лично да управлявате пиратските набези – как ще завършват те ще зависи от това какви кораби сте построили, с какви екипажи и капитани сте ги снабдили и какви цели сте избрали. Но останалото е само ваша работа...

А сега извинявайте, но съм зает! Йо-хо-хо! Петнайсет души във ковчега на мъртвеца и бутилка ром! И донесете заровете!

# SIMCITY 4

## Sims Look to Heavens, but Call Mayor!

■ Maxis/Electronic Arts ■ http://simcity.ea.com ■ PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ икономическа стратегия ■ 2 CD

**Искате ли да бъдете кмет? Да изградите свръхмодерен мегаполис от нищото, да контролирате съдбата на стотици хиляди хора. Да им осигурите спокоен, приятен и природосъобразен живот или да ги потопите в ужасяваща екологична катастрофа и да ги обречете на глад и мизерия. Искате ли ваш паметник да краси центъра на процъфтяващ град или да фалирате безславно и да потънете в забрава? Това зависи единствено от вас, защото вие сте в SimCity, мястото, където всичко е възможно...**

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Много години преди хората от Maxis да създадат The Sims, феновете на реалистичния стратегически гейминг имаха възможност да се пробват като господари на чуждите съдби. Това разбира се, не ставаше на индивидуално ниво, а по-скоро на макроравнище. Идеята да бъдеш градоначалник, да създадеш бляскав и привлекателен град започвайки от един празен терен. Да планираш стратегически, да правиш бизнес и да полагаш грижи за добруването на своите граждани, е доста привлекателна, но и нелека задача. Именно това, заедно с невероятно добре изпипаната атмосфера, правят SimCity една от най-популярните игри в жанра. Въпреки че това заглавие не се отличава с особено динамичен геймплей, то има достатъчно достойнства, които му отреждат запазено място в сърцата на геймърите. Може да прозвучи странно, но все още има достатъчно хора, които играят и се забавляват с първото издание на култовата поредица. Съвсем естествено не става дума за PC-версията, тъй като тя е прекалено архаична дори за най-върлите почитатели на ретро-игрите. Оригиналният SimCity преживява своето повторно раждане покрай развитието и разпространението на PDA. По тази причина сега може да срещнете версии за различни платформи като Symbian, Pocket PC и т.н. Този факт не е случаен, тъй като

▼ Едно от бедствията са гръмотевичните бури.



▲ Гигантският робот разрушава наред, след което тихо си отива...

| Оценка | |
|---|---|
| Графика | 9 |
| Звук | 7 |
| Геймплей | 9 |
| Общо | 9 |

**ПОЛЕЗНИ САЙТОВЕ**

- www.simtropolis.com
- www.simcitycentral.net
- www.strategyplanet.com/simcity
- www.simcity4.net
- www.simpage.net
- www.simglobal.net
- www.simarchitect.com

**концепцията на оригинала продължава да бъде адекватна**

и със сравнително малки корекции е запазена и до днес.

Новият SimCity, носещ поредния номер 4 е изпълнен изцяло в духа на своите предшественици, но с две основни особености, които се набиват на очи още от пръв поглед. Откъдето и да погледнем новия продукт на Maxis, нещата в него са недвусмислено свързани и навяват мисли за The Sims. В този подход няма нищо изненадващо и нередно, но все пак трябва да се има предвид, че голяма част от феновете се отегчиха и им омръзна от безкрайните експанжъни. И тъй като и аз съм един от тях, този подход ме подразни, но в крайна сметка той не е определящ за качеството на играта. Другата особено значима промяна е в графичното оформление и последващите безобразно високи системни изисквания. Макар посочените като минимални да изглеждат в рамките на нормалното, след като напреднете и вашият град се разрасне, ще установите с прискърбие, че дори система, многократно надхвърляща минимума, ще започне да запъва.

След като стартирате играта, директно попадате в нещо като географска карта. Тя е разделена на различни по големина "парцели". Ако досега не сте се занимавали с



## CHEATS ЗА SIMCITY 4

- Преди да се възползвате от поместените по-долу Cheats, внимателно помислете внимателно дали си струва. За разлика от другия хит на Maxis, The Sims, тук наистина може да си развалите тотално удоволствието от играта. И все пак ако сте тръгнали уверено към фалит или искате да развиете своя град по-бързо, винаги можете да натиснете CTRL+X и да въведете някой от долните кодове:
- you don't deserve it ........Отваряне на всички "награди"
- whererufrom..................Смяна на името на града
- hellomynameis ..............Смяна на името на кмета
- weaknesspays...............Добавя $1,000 към бюджета на града
- fightthepower ................Премахва необходимостта от електрозахранване за всички сгради.
- howdryiam .....................Премахва нуждата от захранване с вода на сградите.

игра от този тип, трябва да обърнете особено внимание върху два от тях. Те представляват Tutorial-ите, които ще ви запознаят с основните принципи на управление, контрол и боравене със съответните инструменти. Първият въвеждащ терен засяга така наречения тераформинг, а вторият е Mayor Tutorial. Всъщност това са и двата основни режима на управление, които ще имате на разположение за осъществяването на плановете ви.

Първият режим се активира в момента на избора на терен за бъдещият град. Той е наречен God Mode и това име не е избрано случайно. Тук наистина

### можете да се правите на Бог

Искате да контролирате времето, да създадете планини или долини, да подравните терена, да направите водни площи или да засадите обширни територии с дървета и да ги заселите с различни животински видове? Няма проблеми. Всичко това е на ваше разположение и е напълно безплатно. От това какво ще свършите в този етап донякъде зависи бъдещето на града, тъй като типът на релефа определя в голяма степен по-нататъшното изграждане на инфраструктурата и разходите за нея. Известна част от тези инструменти ще бъдат на ваше разположение и при вече създаден град, но те са сравнително ограничени и далеч не са безплатни. В Mayor Mode те са наречени Landscape Tools и с тяхна помощ можете да моделирате терена, така че да отговаря на идеите ви за развитие на града.

Една от основните концепции при изграждането на селището е свързана с разделянето на територията на отделни зони. След като веднъж сте определили каква да бъде зоната – жилищна, търговска или индустриална, строежът започва малко по-късно. Характерно качество на



▲ Пожарите винаги се случват неочаквано.

**− +**

**Плюсове:**

- Забележително графично оформление
- Приятна музика, която може да бъде подменена с други парчета в MP3-формат
- Практически е безкрайна
- Транспортни и бизнес връзки със съседните градове
- Смяна на ден и нощ

**Минуси:**

- Твърде високи системни изисквания
- Дразнещи забавяния при напредването в играта
- Недостатъчна комплексност по отношение на бизнеса
- Не добър баланс между цените на някои "услуги" в града и темпа на печалбите
- След постигане на определено ниво на развитие, играта бързо става скучна и монотонна.

зоните е тяхната плътност. Колкото по-плътно застрояване изберете, толкова по-скъпо е то, а и за в бъдеще изисква много повече усилия при изграждането на необходимата инфраструктура. Ако решите да промените или да унищожите зоната, можете да използвате така наречения Dezone-инструмент, с който освобождавате терена, но унищожавате всичко построено на него досега.

Логично е всички жилищни, селскостопански, индустриални и административни обекти да бъдат свързани с пътища, които да осигуряват достъпа до тях. Затова можете да прокарвате пътища, улици, магистрали, а също така да създадете система от обществен транспорт – автобусни линии, железопътна мрежа с пътнически и товарни гари, метро, летища и пристанища.

За да заработи градът, той се нуждае от електричество, водоснабдяване и начини за събиране и справяне с отпадъците. Източниците на електричество започват от най-евтините и чисти от екологична гледна точка вятърни електростанции преминават през централи с течно гориво, АЕЦ и стигат до супермодерната водородна електроцентрала. Ако желаете, можете да свържете електроснабдителната система на вашия град с тази на съседните. Това важи и за транспортните мрежи. Водоснабдяването се осъществява чрез водни кули, помпени станции и съответната водопроводна мрежа. По отношение на отпадъците най-евтиният вариант е да си направите класическо миризливо сметище, което може да покрие нуждите на сравнително малък град. Ако преминете границата 20000 жители, ще се нуждаете от център за рециклиране. В случай че решите да комбинирате полезното с приятното, можете да си направите

### електроцентрала, работеща с отпадъци

Функционирането на града изисква да има органи на реда, противопожарна служба, образователни институции. В първите години нуждата от подобни структури не е особено голяма, но с течение на времето тя става неизбежна, тъй като се появява престъпност, избухват пожари, а и равнището на образование остава прекалено ниско, което не прави от града привлекателно място за нови жители и не отваря перспективи за по-сериозен растеж. Не бива да се пропускат и местата за развлечение като паркове, градини, спортни съоръжения, детски площадки и други, тъй като освен финансовата страна, симовете имат нужда и от забавления и почивка. Приятният изглед на града може да се постигне и чрез изграждането на различни забеле-



▲ Създаването на казино носи пари, но привлича криминални типове.

жителности, но техните цени са доста солени, като започват от $30 000 и достигат до $240 000. До тях можете да прибегнете само след като сте изградили достатъчно голям град и извършването на подобни разходи е оправдано.

За да изпълнява функциите си, кметът трябва да е информиран. За тази цел той си има така наречения "Mayor's Panel". С негова помощ ще получавате информация за общественото мнение по теми като здраве, сигурност, трафик, образование, околна среда, стойност на терена. Ако тези показатели започнат да се придвижват надолу, е необходимо да се вземат мерки по най-бързия начин, тъй като Sim-овете имат неприятния навик да напускат града, ако той престане да им харесва. За да не се стига до подобно положение, е добре да се вслушвате в забележките на своите съветници, които ще ви известяват, в случай че тръгнете в неправилна посока. Може би

**най-важният инструмент за контрол и информация е Budget Panel**

Всички данни за града можете да наблюдавате по териториално разположение и представени като графики за периода, през който сте се правили на кмет.

От въпросния панел ще получавате непрекъснато данни за разходите, приходите, текущия баланс и прогнозата за кешова наличност в края на месеца. Оттук можете да регулирате приходната и разходната част. Основни източници на приходи са данъците, с които се облагат гражданите, търговията и индустрията. Тяхното покачване трябва да бъде плавно и съобразено с цялостното развитие, тъй като в противен случаи градът ви ще опустее. Като допълнителни източници на доходи можете да се възползвате от екстри като складиране на чужди боклук, легализиране на хазарта и т.н. На по-късните етапи от играта като бонуси е възможно да получите федерален затвор, казино, военна база, склад за токсични отпадъци или ракетни силози. Всички





Поглед от високо върху един бързо развиващ се град.

те носят пари, но и крият определени рискове. Разходите се генерират от средствата за поддържане на обществените сгради и инфраструктурата, а ако имате желание, можете да стартирате разнообразни социални програми. Те обаче имат някакъв смисъл при големи градове. Иначе са само един от многото възможни пътища към фалит.

Създателите на играта не са пропуснали да включат страховитите бедствия, които се стоварват върху нищо неподозиращите Sim-ове. Този път каталогът от катаклизми включва земетресение, вулкан, торнадо, пожар, атака на гигантски робот, попадение на метеорит и гръмотевична буря.

SimCity 4 е изцяло в духа на своите предшественици. Играта изглежда добре, с комплексен замисъл и реализация, но аз продължавам да си имам свой фаворит в жанра и той се нарича Tropico.

ПЪТЕВОДИТЕЛ ЗА КУЛТУРА, РАЗВЛЕЧЕНИЯ И РЕКЛАМА
# КОМПАС
седмичен



ЗА ПРАВИЛНА ОРИЕНТАЦИЯ !!!



Базата на GLA е слабо укрепена откъм водата. Шансът не е за изпускане!

# Command & Conquer Generals

■ EA Pacific/EA ■ generals.ea.com ■ RTS
■ P3 800 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2 или по-добра карта

## C&C с много промени, повечето от които не само за камуфлаж

**Малко са игрите, за които досега сме писали толкова много предварителни статии, колкото за новия Command & Conquer Generals. Вече маркирахме основите и представихме в общи линии по-интересните единици. Сега, след като тествахме финалната версия на играта, остава да ви кажем кое от изписаното по обещанията на разработчиците и вярно и кое не съвсем...**

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Франчайзът Command & Conquer е вече разделен на три самостоятелни поредици. Действията в Tiberian са в бъдещето, където двете вракции NOD и GDI се борят за власт над скъп и мистериозен извънземен минерал. В Red Alert е представена алтернативна реалност, заимствана от реални исторически факти на миналия век, изопачени от творческото мислене на авторите. Новата поредица, Generals, е за съвременните конфликти. За тези, които слушате и гледате всеки ден в новинарските емисии. За фанатичната борба на изоставащите и използваните срещу империалистичните мераци на цивилизованите. Казано в прав текст и с конкретни имена, в Generals основите на конфликта поставя нова терористична организация, наречена Global Liberation Army (GLA), която не понася напредъка на съседните държави и предпочита да ги срине до собственото си ниво, вместо да работи, за да достигне техния стандарт.



Човечетата в Generals са малки, колкото и в другите C&C игри.





Американците нападат китайска база от две посоки.



Този мост е арената, на която GLA и Китай си разчистват сметките.

### Не закачай големия китайски народ!

Китай е трън в очите на GLA, която прави всичко по силите си да вгорчи живота на комунистическата суперсила. Американците в началото гледат да стоят на страна, но терористите увеличават непрестанно влиянието си и янките скоро долитат, надявайки се, че войната няма да се пренесе на тяхна територия.

Няма никакво значение с коя от трите страни ще започнете играта. Историята е така структурирана, че все ще подредите пъзела. За да направите своя избор обаче, е нужно да знаете по нещо за фракциите. Китайците са голям народ и като такъв не ценят много отделната личност. Армията им залага на количеството и евтиното. Терористите от GLA предпочитат внезапните и неочаквани атаки на малки групички и умеят да изстискват максимума от всяка възможна ситуация. Американците пък разполагат с най-високите технологии, което прави единиците им мощни, но скъпи – ще видите доста зор, докато се научите да ги пазите.

### Интерфейсът е претърпял промени,

които са предимно козметични и няма да ви отнеме много време, за да свикнете с него. За разлика от стария вертикален вариант сега той е разположен хоризонтално в долната част на екрана, подобно на WarCraft. Казвам "подобно", защото по функционалност и съдържание е почти същият и реално няма много общо с този от стратегиите на Blizzard. Интересно е да се отбележи, че цветовете му са различни за всяка от трите страни, но



Триизмерната графика по никакъв начин не пречи на управлението на играта, а служи предимно за представяне на красиви увличащи битки и ефектни експлозии.



Ракетомети Tomahawk изпепеляват базата на терористите.



Отново можете да окупирате цивилни сгради и да обстрелвате врага от засада.

### дизайнът не е до степента на уникалност в WC3

Истинската новост са брифингите в соловите кампании. Филмчетата с истински актьори вече ги няма, а на тяхно място са създадени анимации с енджина на играта. Те са достатъчно добри, за да ви внушат чувството на напрежение и важност, а и по-плавно се сливат с последващите управлявани от вас действия.

Мисиите варират от унищожаване на всички врагове, през прекъсване на доставките за опонентите, до пълни екзотики като вършене на услуги за мафиотски босове!

### Истинските новости са при ресурсите

Забравете за минералите, пръснати из полетата, и работливите като пчелички харвестъри! Трите страни си имат по своя уникална единица, с която си набавят провизии от снабдителните складове (или депа). Суровините в тези депа са ограничени, което при по-продължителна игра ще ви принуди да търсите други източници на финансиране. Например американците могат да строят Supply Drop Zone, на който периодично получават безплатни подкрепления. GLA залагат много на черния си пазар, а китайците имат обучени хакери за кражба на пари от Интернет.

След всяко успешно минато ниво или изпълнена мини-задача ви се дават определен брой точки, с които можете купувате ъпгрейди за единиците си или други интересни способности, които да ползвате за предстоящите битки. Можете периодично да преигравате мисиите като пазарувате умения в различна последователност, което несъмнено ще ви подтикне да експериментирате с тактиките. Нещо подобно е реализирано и за режим skirmish, където при успех печелите медали и друг доказателствен материал за заслугите си :-)

### Най-красивата стратегия до днес?

Определено! В общ план визията на Generals е с една глава над WarCraft 3. Перфектно свършената работа си личи и при фините детайли на моделите от нивата, и при ефектите от експлозиите на супер-оръжията. Не давам по-висока оценка от WC3, защото войниците продължават да са все така ситни, както в първия C&C, а и танковете продължават да приличат повече на макетчета, отколкото на реални бойни машини. Все пак това си има плюсове, защото лично се убедих, че е възможно изобразяването на десетки единици на екрана, почти без насичане. Е, ако се добави детонацията на атомната бомба на китайците, започва да се забелязва липсата на кадри от анимацията, но всичко е в поносими граници.

Поредицата винаги се е отличавала с бомбастичния си саундтрак и Generals не прави изключение от правилото. Има предостатъчно за любителите на рока и за тези на електронната музика. Акцентът обаче е поставен върху филмовото озвучене, от което останах очарован. Подобно на Red Alert 2, единиците имат богат набор от реплики, с които безпроблемно ги разпознавате, а и хуморът не липсва – почти няма брифинг, който да не ви накара да се усмихнете поне веднъж.

| | |
|---|---|
| Графика | 9 |
| Звук | 10 |
| Геймплей | 8 |
| Общо | 9 |




Нивата са с разнообразен терен – от зелени поля до ориенталски градове.

### Търпението е добродетел

Честно казано, беше ми писнало от C&C. След изиграването на Yuri's Revenge се зарекох, че безкомпромисно ще изкритикувам следващото издание на поредицата, ако няма нещо истинско ново в изтърканата формула. След като дълго време се терзаех, че съм дал прекалено висока оценка на експанжъна на Red Alert 2, мога спокойно да отдъхна с впечатлението, че EA Pacific не са предали надеждите и очакванията ми за новаторство. Ако не в жанра, то поне при Command & Conquer. Вярно – под лъскавата нова графика Generals си е доброто старо C&C, но перфектният баланс на трите страни и ясно забележимите постижения в опитите за подобрение и обогатяване на геймплея се виждат ясно почти навсякъде в играта. Няма нищо революционно, но има по много от всичко най-добро при стратегиите. Търпението ми имаше смисъл!

# IMPOSSIBLE CREATURES

## Скорпионард, Шимпарог, Зебраня, Електрически жираф, Орел гризли...

■ Relic Entertainment/Microsoft ■ www.relic.com ■ P 500, 128 MB RAM, 16 Mb 3D Video, 1.5 GB HDD ■ RTS ■ 2 CD

**Науката и техническите постижения открай време си остават средство за човека да обяснява на природата къде е сбъркала тя. В древността свещите, факлите и газените лампи, а днес – електричеството, учтиво казаха на нощта, че не е желателно тя да е тъмна; автомобилите доказаха на гепардите, че те далеч не са най-бързото животно на земята; противозачатъчните разкриха, че сексът не е задължително средство за правене на деца; козметиката и пластичните операции високомерно заявиха на гените, че те нищо не разбират от красота; печатниците дадоха принципно ново битие на дърветата под формата на хартия като това списание... Да, от гледна точка на цивилизования, научно-мислещ човек, природата хич не я бива да създава неща и най-добре тихичко да се пенсионира и да остави всичко на него. Да вземем например... животните. Как така слонът не може да лети? А водното конче може да лети, но пък е толкова мъничко и невзрачно, че направо жал да ти стане за него – дори хобот си няма... Нямаше ли да е по-добре, ако от тези двете направим едно хубаво, солидно, хоботесто и плюс това, летящо, животно?**




Подобни на тази картинки ще радват очите ви по време на зареждането.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

С такъв род творчество ще се занимавате в Impossible Creatures – най-новата игра на Relic Entertainment (създателите на Homeworld), публикувана и разпространявана от Microsoft. Играта бе разработвана повече от три години и бе номинирана за наградата "Най-добро оригинално заглавие" на изложението E3 през 2001.

Действието се развива не в далечното бъдеще, както може би сте очаквали, а през 30-те години на миналия век. Главният герой Рекс Ченс получава мистериозно писмо от отдавна изчезналия си баща, който го уведомява, че се занимава с научни експерименти на остров в малък южноамерикански архипелаг. Когато пристига там, Рекс е нападнат от странни хибридни същества, но успява да се измъкне на косъм, спасен от доктор Люси Уилинг – интелигентна и чаровна млада дама, която ще се превърне в мозъка на бъдещия им тандем. Двамата отлитат в екзотично изглеждащата лаборатория на Люси, приличаща на кръстоска между хеликоптер и парен влак. Има предвид лабораторията, не дамата, която за щастие е съвсем здраво и нормално младо момиче, истинско облекчение след всички тези хибриди...

Като цяло историята е доста хумористична, на моменти дори пародийна, в рязък контраст със сериозността, която помним от Homeworld. В центъра на сюжета е технологията "Сигма", която позволява свободно съчетаване на характеристиките на кои да е два животински вида.

**Резултатът е хибрид, напълно подчиняващ се на заповедите на създателя си,**

при това с увеличен размер и боен потенциал спрямо родителските видове.

При наличието на такава технология не е чудно, че ще се намери злодей, който да се възползва от нея, за да опита да завладее света и главният герой Рекс ще е единственият, който ще дръзне да застане насреща му.

Няма какво да шикалкавим – именно тази "Сигма" технология и възможността да създавате собствени чудати същества различават Impossible Creatures от другите реалновремеви заглавия, залели пазара през последните години. Лично аз прекарах повече от половината игрално време пред редактора за същества (Creature Combiner). С него се оперира много просто – избирате двата родителски вида, а след това определяте от кое същество да бъде наследена всяка част на вашия хибрид – главата, предните и задните крайници, торса и дори опашката. Ако едното родителско същество е летящо, няма проблем да добавите крила на хибрида, ана-

Обучаващата мисия е добре направена, но едва ли ще ви е нужна – всичко в играта е съвсем интуитивно.





▲ Големите мелета са типични за тази игра.



логично – ако е риба, можете да добавите плавници. В централния екран можете да се любувате на причудливия външен вид на вашето отроче, а по-долу можете да разгледате статистиките му – скорост, сила на атаките, здраве, цена в ресурси и т.н. Те се определят по сравнително логичен начин от вашите решения – логично е, ако искате бързо същество, да му дадете крака на гепард, а не на костенурка. Също така, колкото повече и по-страшни нокти и зъби успеете да съберете, толкова по-опасно ще е създанието ви в близък бой. Някои части пренасят в хибрида една или повече от специалните способности на съществата-родителни – например опашката на скункса ви дава възможност за "миризливи атаки", лапите на някои хищници позволяват значително подсилена начална атака със скок, от вълците може да се наследи атрибутът "атаки в глутница", даващ пасивен бонус, когато ползвате много същества от същия вид и т.н.

Когато приключите с творенето, остава само да запазите бедното същество и по-късно да го пуснете в екшъна. Във всеки момент могат да се поддържат планове за армия от максимум 9 създания, като са предложени и немалко готови армии. Включена е и опция за анализ на вашата армия, които разкрива доста достоверно както силните, така и слабите ѝ места.

Авторите са се постарали да подготвят интересна кампания и разнообразни мисии (особен елемент в соловата кампания е, че ще трябва почти на всяка мисия да събирате генетичен материал от нови животни с Рекс, а Люси задължително трябва да разучи противниковите сгради, преди да получите възможността да ги строите), които през цялото време се стремят да поддържат атмосферата ведра и леко несериозна. Графиката е доста добра, макар че няма да ви удари в земята с нещо невиждано досега. Декорите са чудесни, моделите на съществата са доста детайлни, но може би малко ще се подразните от светлинните маркери и сигнализации, които се наслагват върху тях, с цел улесняване на играча. Принадлежността на същество към определена армия се показва с ярка цветна светлина в средата на гърба му, ако едно същество или пък елемент от декора, закриват части от тялото на друго същество, тези части се изобразяват като яркозелена "сянка", ако съществата ви използват атрибута "атаки в глутница", около тях кой знае защо се появява нещо като енергийна сфера... Всичко това наистина улеснява геймплея, но за нещастие загрозява графиката и поне за мен бе по-скоро дразнещо. Не успях да открия опция, с която да изключа или променя поне някои от тези "визуални помагала", за да мога

| Графика |
|---|
| 8 |
| Звук |
| 9 |
| Геймплей |
| 7 |
| Общо |
| 8 |





▲ Дори отблизо съществата изглеждат прилично, макар малко да се загрозяват от зелените маркери.

## ЗООЛОГИЧЕСКА ГРАДИНА

- Бойните единици в Impossible Creatures са хибридни животни, съставени от играча комбиниране на атрибути на два действителни животински вида. Достъпните базови животни са следните:
- **Първо технологично ниво:** Мравка, Койот, Леминг, Плъх, Скункс, Вълк, Зебра
- **Второ технологично ниво:** Риба-стрелец, Павиан, Камила, Хамелеон, Леопард, Шимпанзе, Жираф, Акула-чук, Хиена, Омар, Планински лъв, Пираня, Богомолка
- **Трето технологично ниво:** Броненосец, Прилеп, Бик, Водно конче, Орел, Електрическа змиорка, Горила, Мечка гризли, Стършел, Косатка, Комодски дракон, Лъвица, Мускусен вол (Як), Пантера, Отровна дървесна жаба, Полярна мечка, Овен, Скорпион, Снежна сова, Плюеща кобра, Лешояд, Лакомец
- **Четвърто технологично ниво:** Крокодил, Хипопотам, Голяма бяла акула, Носорог, Тигър
- **Пето технологично ниво:** Слон, Гигантска хапеща костенурка, Кит







За съжаление битките в играта не са толкова интересни, колкото правенето на самите същества.

пълноценно да се насладя на иначе чудесните пейзажи и модели на странни същества.

### Геймплеят – скучен или просто изтъркан от времето?

А сега, за съжаление, дойде ред и на най-сериозната критика, която имам към играта. Макар че историята е интересна, а възможността за моделиране на собствени хибриди – направо гениална, самият геймплей е доста безвкусен – като претоплена манджа... Не че конкретно някакъв елемент му куца грубо, просто не предлага нищо ново в сравнение с останалите RTS на пазара. Има два ресурса – въглища и електричество. Първият се събира от работниците ви, а вторият се генерира автоматично от някои сгради. Има няколко различни структури и ъпгрейди за единиците, подобни на които сякаш сме виждали в още около сто други игри. Стратегията в игрите срещу компютъра най-често се съсредоточава до прастарата формула: "Построяваме добра защита, събираме огромна армия, размазваме противника". Няма опция за подреждане във формации, а на практика и едва ли би имало някаква полза от такива. Като цяло геймплеят е много динамичен – единиците се строят с главоломна скорост, битките също се решават понякога за броени секунди. Дали това е добро или лошо, всеки ще прецени сам за себе си, но поне аз съм склонен да се съглася с думите на един западен колега, който каза за Impossible Creatures, че "по-забавно е да проектираш хибридни животни, отколкото да ги използваш по предназначение".

Авторите си имат едно оправдание – те са се стремили всячески да минимизират нуждата от микромениджмънт в играта. Много от способностите на единиците са пасивни (тоест се активират автоматично), а в сраженията количеството често е по-важно от качеството. Това едва ли ще се понрави много на феновете на Blizzard Entertainment, които обикновено правят RTS, където се играе с малки армии, но за сметка на това отделните единици са тясно специализирани и често имат много активни способности (тази тенденция си личи най-ясно в WarCraft III). Impossible Creatures е в другата крайност – огромни армии и колосални битки, евтини единици, които се произвеждат "на конвейер" и обикновено нямат почти никакви активни способности – предимството на този модел е, че на практика няма никаква нужда от майкромениджмънт и намеса на играча в битката, а недостатъкът му е, че след като изиграете 3 подобни стратегии, следващите има опасност да започнат да ви изглеждат до болка познати.

В завършек искам да подчертая, че Impossible Creatures все пак е доста добра игра и оригиналното централно хрумване, свързано с дизайна на хибридните единици, може би оправдава липсата на каквито и да е други оригинални хрумвания в геймплея. Въпреки че тя не поставя нови стандарти в жанра на 3D-реалновремевите стратегии и едва ли ще повтори успеха на Homeworld, си струва да я инсталирате и да покажете на природата къде точно е сбъркала при дизайна на животинските видове – защо ли да не съчетаете мравка и кит или пък камила и костенурка... Струва си дори само за да се полюбувате на чудатия резултат.

# ТУК СЕ ПРОДАВА

КАРТА ЗА ЕВТИНИ МЕЖДУГРАДСКИ И МЕЖДУНАРОДНИ РАЗГОВОРИ
neoTEL™
НЕОТЕЛ - телефонната услуга от - НЕТЕЛ
NeTEL
3800200610088
2,99ЛВ
сериен № 00000001

КАРТА ЗА ЕВТИНИ МЕЖДУГРАДСКИ И МЕЖДУНАРОДНИ РАЗГОВОРИ
neoTEL™
НЕОТЕЛ - телефонната услуга от - НЕТЕЛ
NeTEL
3800200610095
4,99ЛВ
сериен № 00000002

КАРТА ЗА ЕВТИНИ МЕЖДУГРАДСКИ И МЕЖДУНАРОДНИ РАЗГОВОРИ
neoTEL™
НЕОТЕЛ - телефонната услуга от - НЕТЕЛ
NeTEL
3800200610101
9,99ЛВ
сериен № 00000003

КАРТА ЗА ЕВТИНИ МЕЖДУГРАДСКИ И МЕЖДУНАРОДНИ РАЗГОВОРИ
neoTEL™
НЕОТЕЛ - телефонната услуга от - НЕТЕЛ
NeTEL
3800200610118
19,99ЛВ
сериен № 00000004

КАРТА ЗА ЕВТИНИ МЕЖДУГРАДСКИ И МЕЖДУНАРОДНИ РАЗГОВОРИ
neoTEL™
НЕОТЕЛ - телефонната услуга от - НЕТЕЛ
NeTEL
3800200610125
49,99ЛВ
сериен № 00000005

neoTEL™

**КАРТА ЗА ЕВТИНИ МЕЖДУГРАДСКИ И МЕЖДУНАРОДНИ РАЗГОВОРИ**

***LOW-RATES TRUNK AND INTERNATIONAL CALLING CARD***

**СПЕСТЯВАТЕ ДО 75%**



# Highland Warriors

## След Америка идва ред на Шотландия

■ Data Becker ■ www.highlandwarriors.com ■ PIII 800, 128MB RAM, 32 MB Video ■ RTS ■ 2 CD

**Вероятно много от вас си спомнят играта на Data Becker за покоряването на Дивия Запад и отвоюването на Тексас от мексиканците. Появата и стана повод за някои иронични забележки, но това не попречи на America да бъде една приятна игра, макар да не успя да стане голям хит. И ето че след Америка дойде ред и на Шотландия в игра, очевидно вдъхновена от филма Braveheart и Мел Гибсън.**

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Същият този филм е изгледан от огромен брой хора по целия свят и е причината William Wallace – един практически непознат извън Шотландия местен герой да стане световно известна личност. Забавното в случая, че шотландците всъщност славят не постъпките и живота на реално живелия William Wallace, а мита за него, разказан цели 100 години след събитията от Henry the Minstrel (Blind Harry). Самото произведение е силно про-шотландско и анти-английско и на практика преразказва в "шотландски" вариант най-известните по това време легенди и митове, включително и Робин Худ. Колкото до реалните исторически сведения те са много малко, а и там, където ги има, не е много популярно да се упоменават, защото се оказва, че животът и смъртта на истинският William Wallace е доста по-различен и не е сигурно доколко се покрива с изискването за героичност.



Щитът е малко ръбест, но като цяло конникът изглежда доста прилично.



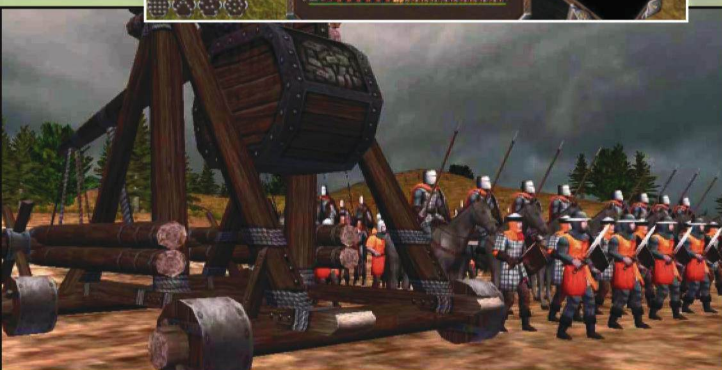
Укрепленията автоматично се запълват с войници.

Няколко думи за шотландската история по това време – на английския трон е крал Едуард I, който се опитва с оръжие, дипломация, подкупи, шпиони и отрова да стане крал и на Шотландия. И най-големите му съюзници са самите шотландци. Те са разделени на кланове и на фамилии и всеки шотландски благородник не подбира средства за постигане на собствените си изгоди – включително съюзяването с англичаните, предателството и обръщането на оръжие срещу собствените си хора. Не са никак редки случаите един и същи човек да смени няколко пъти знамената, под които се бие, в зависимост от посоката на вятъра. И да се върнем обратно на Wallace – истинските исторически сведения са доста противоречиви и непълни, но в тях има и достатъчно, за да се заключи, че William Wallace е бил точно като останалите шотландци – освен може би по-амбициозен, по-дързък, по-безразсъден и по-жесток. Само един пример – митовете твърдят, че Wallace е започнал борбата си с англичаните, защото те са убили неговия баща и цели 6 години Wallace е дебнал убиеца – шерифа на Lanark, докато успее да си отмъсти. Разбира се, всички прилики с Робин Худ са чиста случайност, а пък и никой не обича да си спомня за историческия факт, че истинската причина за бягството на Wallace от дома му е едно младежко сбиване, при което той убива с нож свой състудент.

И за да приключим с историята – шотландците твърдят, че те са извоювали независимостта си след като са разгромили английската войска при Bannockburn. Тук се крие една от големите исторически тайни и мистерии, неразбулени и досега, цели 17 века по-късно. В тази битка по-многобройната, по-добре въоръжената, по-добре обучената и по-дисциплинирана английска войска почти била спечелила сражението, когато шотландските коняри, готвачи и подобни, придружаващи обоза, се въоръжили с подръчни средства и с отчаян щурм обърнали битката. Едва ли някой извън Шотландия е способен да повярва, че

**готвачите с дървените лъжици са победили обкованите в желязо англичани**

Дори и във филма Braveheart не са се осмелили да използват официалната версия. Който го е гледал, може би си спомня, че в него крал Едуард I, виждайки че битката вече е спечелена, решава да остави командването на своите генерали и напуска полесражението. Но един английски войник решава, че краля бяга и се паникьосва. Паниката се разпростира и след няколко минути цялата армия хуква назад.



Английската армия би трябвало да е непобедима.

Едва ли някога ще узнаем истината, но фактът е, че уж разгромената английска армия поради неизвестна причина се изтегля от сражението, при това без почти да е дала жертви – с много по-малко загинали отколкото "победителите" шотландци. И никак не е ясно как по нататък щеше да се развие историята на Великобритания, ако малко по-късно крал Едуард I не умира. Тази смърт всъщност дава независимостта на Шотландия, тъй като новият крал решава, че има по-приятни занимания, отколкото предвождането на армии из чукарите...

А по ирония на съдбата няколко столетия по-късно – през 1707 г. Шотландия доброволно се отказва от независимостта си, като двете двете страни подписват така наречения Act of Union и ето как за пръв път на картата се появява наименованието Великобритания.

Именно тези събития обхваща и новата игра на Data Becker. Тя предлага четири кампании, които са в хронологична последователност – от битките за надмощие между шотландците и пиктите до сражението при Банокбърн. Освен това имате възможност за open game, редактор на карти и multiplayer.

Самият геймплей е до голяма степен базиран на това, което сме виждали при Age of Empires. От това решение има и разочаровани, но и доволни геймъри – в зависимост от личните предпочитания на всеки. Разбира се, има и разлики – но за да се запознаете с тях, можете да разчитате на доста подробен tutorial.

В играта

**избирате между четири "нации" – англичани и три шотландски клана**

Освен редовните войски всяка армия има и "герои", както и някои специални units. Отличителната черта на героите и специалните "units" е, че имат "магии". Е, не се наричат магии, а "skills", но това няма особено значение. Тези умения са два типа – пасивни и активни. Пасивните са винаги в действие и оказват влияние върху околните войници в определен радиус, докато за активните е необходим разход на мана. Лично на мен ми се струва, че уменията на някои от героите са доста неравнопоставени, но дали е така и въобще доколко са използваеми специалните units при мрежова игра ще стане ясно само ако играта получи достатъчно голяма популярност. Самите войници трупат experience points и повишават характеристиките си. Това стана модерно напоследък в RTS-тата, но честно казано, почти винаги се оказва без сериозно значение.

Ресурсите в играта са пет вида – освен типичните храна, дърво, камък и злато е добавен "ore". Струват ми се множко, а и находищата се изчерпват доста бързо, така че повнимателно с ъпрейдите.

Можете да ъпгрейдвате и производителността на селяните срещу малка сума злато – на всеки поотделно и само за една специалност. Ако го направите обаче, няма връщане назад и ако използвате този селянин за някаква различна от специалността му работа, ще получите сериозно влошаване на производителността.

В играта има и някои досадни недоглеждания – например придвижвах отряд войници през селището на съюзник и по невнимание кликнах на сграда вместо на празно място – и войниците ми нападнаха сградата. И дори и след като ги отдръпнах обаче сградите вече бяха маркирани като "hostile", така че единственият изход беше "load game".

Няколко думи за графиката – тя е изцяло 3D и е под сериозен въпрос дали е по-добра от старите 2D-спрайтове. Производителите се хвалят, че сградите са изобразени с по 1500 полигона, а войниците с по цели 8000 полигони. Може и така да е, но не точно в тази игра. Тук теренът е добър, но дърветата и всички units имат типичен cartoon вид. Освен това и анимациите не са съвсем наред, въпреки наличието на някои сполучливи изпълнения. Плюс е това, че играта върви гладко на минималната посочена конфигурация, а и освен това можете да zoom-вате в съвсем едър план (което е много полезно за правенето на screenshots за статии, но няма практическо приложение за играта).

Звук и музика – две противоположни крайности. Много добра музика, създаваща подходяща атмосфера и доста слабо озвучаване. Пак според производителите войниците говорят на отчетлив английски, но с подчертан акцент. Според мен си говорят на смес от китайски и марсиански с акцент от остров Тамбукту. Другите звуци – от битките, от селата и от мините също не са особено богати и разточителни, така че не очаквайте нищо особено.

На мен тази игра ми беше интересна. Но пък има достатъчно недостатъци, за да не се превърне в хит. Все пак като че ли си заслужава да я изпробвате.




Този темерут е William Wallace. Струва ли ми се или наистина е търсена прилика с Мел Гъбсън?

| | |
|---|---|
| Графика | 8 |
| Звук | 6 |
| Геймплей | 8 |
| Общо | 8 |




Тези войници са под влиянието на пасивното умение на герой.





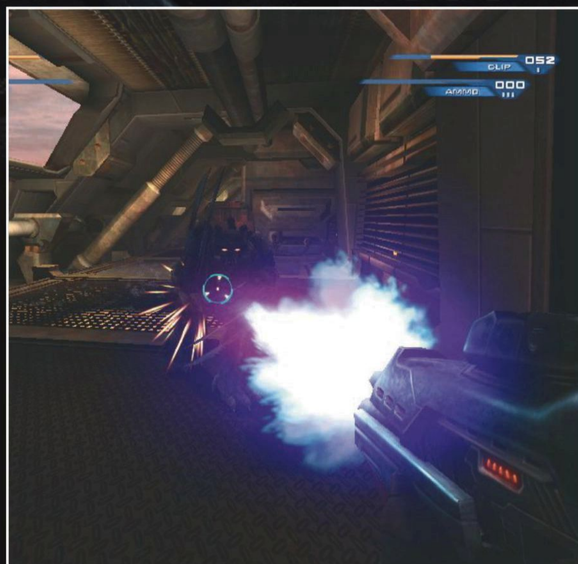
# Unreal II The AWAKENING

## Джон Далтън въдворява ред в космоса в най-зрелищния екшън на годината

■ Legend/Epic/Atari ■ www.unreal2.com ■ P3 733 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ FPS ■ 2 CD

**Последният скаардж падна повален от картечния залп на космическите пехотинци. Секунди по-късно патрулният кораб "Атлантис" успя да се приземи и да прибере оцелелите от кървавия ад, разиграл се на планетата, а красавицата Айда се чудеше дали да ругае Джон, че се е впуснал в кървава битка, която не влизаше в задачите му или да се радва, че го вижда жив. Няколко часа по-късно Далтън се събуди на борда на "Атлантис" и отиде да види пилота Не'Бан, за да разбере какво, по дяволите, се бе случило и защо на планетата гъмжеше от кръвожадни скаарджи. Не'Бан го приветства кратко и изрази по своя неповторим начин радостта си, че Джон и морските пехотинци са се завърнали живи и здрави от неочаквано трудната мисия. На въпроса за новата дестинация на "Атлантис" обаче извънземният пилот даде отговор, който обезпокои Далтън: "В някакво място наречено Ад... Айда ми каза да отивам там, така че планирам да закарам кораба точно там."**

**В този момент Далтън все още не подозираше, че думите на Не'Бан не бяха шега...**





▲ Горещата обстановка дава смисъл на името Hell (Ад), което носи иначе ледената планета.



▼ Стратегът Айда, оръжейникът Исак и извънземният пилот Не'Бан на борда на кораба Атлантис.



▲ Единственият начин да се справите с гротескния продукт на артефактите е да използвате оръжието, което чудовището само ще ви осигури.

**Близо пет години след графичната революция, предизвикана от появата на Unreal, на пазара се появи и продължението на нереалната игра. И то е повече от достоен наследник на едно от най-хитовите заглавия на всички времена.**

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Този път разработката не е дело на Epic, а на техните стари дружки от Legend Entertainment, който вече записаха няколко сериозни червени точки с expansion-а на първия Unreal и впечатляващия екшън The Wheel of Time, която бе една от малкото игри с графичната система на Unreal, която не отстъпваше във визуално отношение на оригинала.

Unreal 2 обаче е проект със съвсем други мащаби от всичко правено досега от Legend, така че е нормален и фактът, че цялата продукция е протекла под зоркия контрол на Epic. Резултатът от над 3-годишната съвместна разработка е най-красивият и най-интригуващ first person shooter... поне до появата на Doom 3 по-късно тази година.

Първото нещо, което прави впечатление след старта на играта, е

## пълната липса на multiplayer

Това не е някакво недоглеждане от страна на програмистите, а съвсем целева политика на Epic. Ако искате multiplayer, просто Unreal 2: The Awakening не е вашата игра и по-добре се насочете към Unreal Tournament 2003, която предлага подобни графични глезотии като своя събрат. За сметка на тази липса Legend са успели да се концентрират изцяло върху соловата игра и резултатът е налице. Без капка съмнение смея да твърдя, че Unreal 2 е най-добрият солов first person shooter правен някога за PC. Просто играта предлага абсолютно всичко, за което можете да се сетите: изключително пипнат сюжет, включващ много интеракция с останалите персонажи и околната среда, невероятни графика и звук при това със съвсем приемливи системни изисквания, богат набор от оръжия, огромни нива и най-вече интелигентни опоненти, които не само пушечно месо, а предлагат сериозно предизвикателство. Но да караме по ред на нещата.

Действието на Unreal 2 се развива няколко години след събитията от първия епизод на космическата сага. Войната със зловещите скаарджи е част от миналото и човечеството продължава да завладява

## нови и нови планети във всички краища на вселената

Най-активна в експанзията е познатата ни от Unreal Tournament миньорска компания Liandri. Именно инцидент в една нейна мина дава началото на вашите приключения. Вие имате възможност да се вживеете в ролята на космическия шериф Джон Далтън. По принцип работата на тези пазители на реда в най-забутаните кътчета на галактиката е доста скучна история и Джон мечтае да се присъедини към морската пехота, която води доста по-динамичен живот. Неговата поредна молба за преместване обаче е отхвърлена от началството и Далтън волю неволю се връща на борда на космическия кораб "Атлантис", който патрулира отдалечените колонии. Скоро обаче неговата очарователна колежка Айда го уведомява, че на затънтената миньорска колония Sanctuary има проблем. Джон се намесва и скоро открива, че животът на космическия шериф може да е доста по-вълнуващ от това, което той си е представял и в най-смелите си сънища. На Sanctuary нашият човек попада на мистериозен извънземен артефакт, който очевидно привлича вниманието и на други раси. След като успеете да се докопате преди скаарджите до артефакта, ще установите, че и на подобни находки има и на други планети, а освен това на всички тях очевидно има подобна инвазия на всевъзможни гадини...

Самият геймплей на Unreal 2: The Awakening е разделен на два основни компонента. Преди всяка мисия вие се намирате на борда на "Атлантис", където подобно на класиката Wing Commander можете да си говорите с останалите членове на екипажа, да научите подробности за предстоящата мисия и да се запасите с оръжия и боеприпаси. "Атлантис" е сравнително голям кораб и предлага няколко каюти плюс служебните помещения. В тях ви очакват ексцентричният извънземен пилот Не'Бан, очарователната Айда,

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 10 | 10 | 9 | 9 |



▲ На планетата Сулферон командвате тези войници, за да осигурите защитата на техника, докато той възстановява жизненоважна информация.



На различни места се изправяте срещу персонажи, действащи като босовете от класическите игри.



Когато враговете ви са малки, можете да ги очаквате в огромни количества, подобно на Serious Sam.



Обратно на Avalon. Тук пазите със снайпера гърба на този техник от пълчища скаарджи.

която ви осведомява за мисиите, и леко алкохолизираният оръжеен експерт Исак. Последният е много важна фигура в играта, защото освен че ви дава оръжия, се грижи и за ъпгрейда на най-различни извънземни джаджи, които намирате по планетите. Така например още в първата мисия на Sanctuary ще се доберете до Shock Lance, който сам по себе си е пълна боза. По-късно в играта обаче Исак ще пипне тази безобидна пушка и ще я превърне в съвсем приемливо оръжие. Подобни неща се случват и с други оръжия, така че между мисии винаги добре да си поговорите с оръжейния експерт...

Самите разговори с персонажите на "Атлантис" и по планетите протичат по познатия ни от куестовете метод multiple choice и моят най-настойчив съвет към вас е

### да говорите с абсолютно всеки за абсолютно всичко!

От една страна, диалозите на моменти са изключително забавни, а от друга, ще получите доста ценна информация, която може да ви спаси кожата в критичен момент или да ви помогне да решите някоя от многобройните загадки в играта, а в най-лошия случай ще научите доста любопитни подробности от житието и битието на вашите другари по съдба.



**НА ДИСКА**

■ На диск 2 към броя ще намерите трейлър от Unreal 2.

След като си свършите работата на борда на кораба, идва време и за истинския екшън. По време на играта имате възможност да посетите няколко различни планети, които си имат своята специфика и предлагат най-разнообразни терени и предизвикателства. Разнообразието определено е налице, още повече, че и самите мисии не се свеждат само до сляпо унищожение. На повечето планети трябва да събирате артефакти, но на няколко места в играта е необходимо примерно да организирате правилната защита на бази от нападения или пък да ескортирате най-различни персонажи. Слава Богу, Legend и Epic в голяма степен са се отказали от първоначалния замисъл да командвате цял отряд космически пехотинци и са оставили Джон Далтън да доказва в по-голямата част от времето за пореден път максимата, че и сам войнът е войн. На няколко места в играта космическата пехота действително се появява, но нейните действия са си самостоятелни и не оказват кой знае какво влияние върху геймплея, а когато имате възможност да командвате останалите земни бойци, това е направено по начин, който не усложнява особено геймплея. Особено ценно според мен е, че от Legend не са направили глупостта да вържат успеха или неуспеха на мисията с оцеляването на разни управлявани от компютъра персонажи, защото поне аз все още сънувам кошмари от няколко мисии в Command & Conquer: Renegade, в които с мъка спасявах разни камикадзета, които с прехлас се хвърляха срещу вражеските залпове и загиваха при първия по-сериозен изстрел. Тук такива досадни истории няма.

Арсеналът предвиден от програмистите също е сериозен. Джон Далтън е екипиран с 8 стандартни оръжия на земната армия, като към тях в хода на играта се прибавят и няколко извънземни пушкала. Както и в оригиналния Unreal всяко едно оръжие има два режима на стрелба като единият обикновено е по-икономичен, а вторият доста по-разрушителен. Изключение от това правило прави

### помпозният гранатомет M406 Hydra, който може да стреля с цели 6 вида гранати

При него алтернативният режим служи за превключване между мунициите, които предлагат всичко от обикновена граната, до димка и отровен газ. Останалите оръжия са повече или по-малко познати и включват енергиен пистолет, щурмова карабина, пушка, която стреля с обеднен уран, ракетохвъргачка и т.н. Интересните неща в случая са две. От една страна, по време на иг-

Сцена от екшъна на планетата Na Koja Abad, където се намира поредният артефакт.



Планетата Janus е едно нивата, където трябва да построите защитната си система така, че да спре връхлитащите врагове.



рата ще се докопате до няколко действително екзотични извънземни оръжия, а от друга, винаги трябва да внимавате какво пипа Исак по вашите оръжия, защото в процеса на играта част от тях сериозно променят своите параметри и ще е глупаво да не разберете какви нови чудесии могат да вършат вашите "играчки". Тук е и един от малкото проблеми на играта. Реално през 90% от времето няма да изпитвате никаква нужда от всичките пушкала и ще си карате само с 3-4 от тях. Но като цяло това е бял кахър.

Противниците, които ви очакват в Unreal 2 също заслужават сериозно внимание. Точно както бе обещано, от първата игра се завръщат само скаарджите. Това е обяснимо, предвид че действието вече не се развива на Na Pali, така че местната флора и фауна няма как да се появят по другите планети. За сметка на това естествено ще срещнете над 20 различни извънземни форми на живот, които до една са изключително смъртоносни. Самите скаарджи също са претърпели известна промяна и са доста по-опасни отколкото в първата игра. Космическите хищници

**умеят да се пазят добре от вашите залпове**

и особено като се появят в по-големи количества могат сериозно да ви вгорчат живота. Тук е мястото да спомена, че в Unreal 2 противниците са не само умни, но и многобройни. Вражеските пълчища не достигат чак бройката на гадините от Serious Sam, но надминават в това отношение почти цялата конкуренция с тази разлика, че предлагат и доста интелигентно поведение. Това важи в особена степен за босовете, които ви очакват в края на всеки няколко нива и които сериозно ще ви изпотят.

Във визуално и звуково отношение Unreal 2 също достига нови върхове. Epic са използвали за целта най-новия си графичен енджин и резултатите са впечатляващи. Тези, които са виждали Unreal Tournament 2003, имат бегла представа какво ги очаква, като тук задължително трябва да отбележа, че Unreal 2 изглежда с една класа по-добре от своя ориентиран към мрежовата игра събрат.



Именно пълната липса на multiplayer е позволила на програмистите да изцедят графичната технология до краен предел. Отпадането на изискването за задължителни 60 кадъра в секунда е довело до действително гигантски нива с огромни открити пространства, които освен това предлагат невероятно детайлни текстури и красиво моделирани противници. Графичната оргия, която ви очаква, просто трудно може да се опише с думи и просто трябва да бъде видяна. На моменти аз се чувствах точно като при пускането на първия Unreal, когато дълго време се чудех дали всичките тези красоти на моя монитор действително се рендерират в реално време. Тук подобно преживяване ще имате още по време на първата мисия, като видите панорамната гледка към електростанцията на миньорския комплекс, а по-нататък в играта прехласването по графиката ще ви следва буквално на всеки 10-15 минути. Звукът също е на нереално ниво. Музиката пасва идеално към нивата, а озвучаването на персонажите е перфектно. В тази връзка искам да ви посъветвам най-настойчиво да играете Unreal 2 на система с поне 4 колонки и на максимално голям монитор. Тогава ще можете и напълно да се насладите на застрашителната атмосфера на играта, която непрекъснато ви сервира разни дребни шокчета. Ако си спомняте сцената при първата среща със скаардж от Unreal 1, вероятно вече знаете за какво става дума :) Ако пък сте пропуснали тази велика игра, внимавайте много да не получите сърдечен разрив, когато светлините започнат бавно да гаснат докато на монитора ви останат само две червени очи и зловещия звук на смъртоносното извънземно.

От всичко, казано дотук, мисля, че е ясно, че Unreal 2 е една от игрите, които трябва задължително да изиграете. В момента едва ли има друго заглавие в жанра, което да предлага толкова интензивен геймплей за солова игра и толкова красива графика. А това положение със сигурност няма да се промени преди излизането на Doom 3 и Duke Nukem Forever.



▲ Оръжието на тези гадини от Sanctuary става доста ефективно след намесата на Исак.

▼ Мисията, в която трябва да изравните със земята станцията на Северная.



▼ Родната планета на расата Drakk е и място на ужасяващи експерименти.



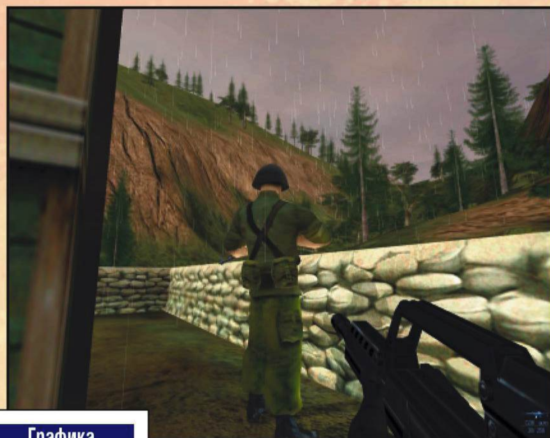


# I.G.I-2 COVERT STRIKE

## Поредното доказателство, че не всички екшъни са прости игри с много стреляне

■ Innerloop/Codemasters ■ www.codemasters.com/igi2 ■ тактически FPS
■ PIII 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video, 1.9 GB HDD ■ 1 CD

**Да се върнем назад във времето – до момента, в който понятието 3D shooter се изчерпваше с аркадни екшъни с много гърмене от типа на Quake. В тях нямаше нищо лошо, хората им се радваха, но някак си се усещаше, че възможностите на този тип игри далеч не се изчерпват със събирането на ключове из нивата и стрелянето по тълпи от нереалистични във всяко едно отношение противници с още по-малко реалистични оръжия. После се появи Thief и направи стереотипите в жанра на пух и прах – в него вече се искаше мислене и внимателно планиране на действията, а пък схватките с противниците бяха нещо нежелателно. Появиха се и игри като Rainbow Six и Delta Force, които макар и да бяха доста поразлични като изпълнение от Thief, само затвърдиха позициите на новосъздадения жанр "тактически 3D екшън". Именно към него принадлежеше и първата част на Project IGI. Играта съвсем не беше лоша, но за съжаление имаше някои доста сериозни недостатъци, които не ѝ позволиха да се наложи като водещо заглавие в жанра. В Project IGI 2: Covert Strike норвежците от Innerloop са се опитали да поправят грешките си.**



Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 8 | 9 | 8 | 8 |

Успехът им едва ли може да бъде отречен от някого – IGI 2 не страда от недостатъците на предшественика си, а споделя всички негови силни страни. В случай, че не знаете за какво става въпрос в играта, ето накратко историята. Вие сте Дейвид Джоунс – британски спец по тайните операции, работещ за организацията IGI. В множеството си мисии ще трябва да се справите с всевъзможни терористи и да спасите света за пореден път, като използвате предимно уменията си в планирането на мисиите и незабелязаното промъкване покрай противниците. Точният прицел и светкавичните рефлекси са задължителни (все пак играта е екшън), но акцентът не пада върху тях – макар и идеята на авторите да е била да можете да минавате мисиите по какъвто начин искате, подходът с откритите схватки много често има фатален завършек, независимо от това колко добре се целите. Просто в повечето случаи противниците имат солидно числено и огнево превъзходство, както и отличен изкуствен интелект.

### Подобреното AI

е една от силните страни на IGI 2. В първата игра опонентите ви на моменти се държаха доста глупаво – не обръщаха внимание на убитите си другари и не прилагаха каквито и да било групови тактики. Е, това вече е минало. В IGI 2 координацията между противниците и възприятията им са на доста високо ниво. Например, когато забележат нещо нередно (като убит колега), пазачите отиват да го проверят, ако преценят, че е нужно – викат подкрепления и вдигат аларма. Когато ви открият, успешно прилагат групови тактики, за да ви елиминират – дори и да си имате работа само с двама противници, е съвсем възможно единият да застане зад някой сандък и да осигури прикриващ огън на колегата си, докато той ви приближи и нападне отстрани. При придвижването си ще трябва да се съобразявате със зрителните и слуховите възприятия на пазачите и охранителните камери, които изобилстват из нивата. Вдигнете ли твърде много шум, или минете ли бързо през открито и светло пространство – веднага ще ви забележат. Огромно значение имат начинът и скоростта на придвижване, както и повърхността, върху която стъпвате. Така например тропотът от обувките ви, който се разнася, докато тичате по някоя бетонна повърхност, се чува в доста голям радиус и моментално привлича вниманието на противниците, докато шумоленето при пълзене в тревата е едва доловимо дори и на много близко разстояние. Прокрадването по сенчестите места из-



вън зрителното поле на камерите също спестява доста главоболия, защото забележат ли ви, се пуска алармата и цялата база се вдига на крак. Използването на шумни оръжия е оправдано само в краен случай – ако искате да останете незабелязани, не е зле да отстранявате противниците един по един по възможно най-бърз и безшумен начин. Арсеналът ви се състои от

**трийсетина реални оръжия,**

като например автомат AK-47, снайпер PSG-1, помпа SPAS-12, пистолет Макаров и т.н.. Всички оръжия са изпипани доста добре и като модели, и като действие, а усещането за реализъм се усилва допълнително от станалите вече стандартни за повечето 3D-екшъни зони на попадения в телата на противниците – изстрел в главата с пистолет със заглушител е най-лесният начин да премахнете някой самотен пазач без да ви усетят колегите му. По същия начин, по който оръжията са необходими при схватките, за по-лесно планиране на тактиките и разучаване на обстановката играта ви предоставя голям набор от уреди, като например прибори за нощно виждане, бинокъл, и електронна карта на района, на която в реално време чрез сателит се следи разположението на противниците по откритите части на нивата. На много места ще се сблъсквате и със заключени врати, които ще изискват известно време за да се справите с ключалките им. Подобна схема е приложена и при системата за save-ове, което усложнява нещата, но все пак е подобре, отколкото да няма save-опция по време на мисиите, както беше в първата част на играта. Двайсетината мисии ще ви отведат на разходка из Русия, Либия и Китай, като този път доста по-често ще ви се налага да действате на закрито, макар че огромните открити пространства все още са ключов елемент от обстановката в повечето мисии. Графиката в играта е доста добре изпипана – въпросните открити пространства са наистина огромни и изглеждат отлично; моделите на обектите в играта съвсем не са лоши и са доста добре текстурирани, а някои дребни детайли ,като например водната повърхност и дърветата, изглеждат наистина впечатляващо.



Има какво да се желае единствено от анимациите на персонажите, които на моменти са малко дървени. Озвучаването е отлично – всеки звук си е на мястото и човек постоянно се ослушва да не би някой пазач да го види и да се развика, или пък да се чуе писукането на засяклата движение охранителна камера; звуците от оръжията също звучат достоверно, а музиката пасва отлично на обстановката в играта без да се натрапва. Липсата на мултиплейър беше един от най-големите пропуски в първата игра, в IGI 2 обаче

**мрежова игра има,**

и въпреки че е правена почти изцяло по каноните на Counter Strike, е доста полезно допълнение към singleplayer режима на играта. Разликите с CS са съвсем минимални, като например няколкото (вместо една) задачи, които трябва да се изпълнят от отборите, и системата за respawn-ване. По-сложните задачи изискват по-голяма координация между съотборниците, а пък възможността за respawn решава проблема с дразнещото чакане до следващия рунд. Картите изглеждат доста добри и според мен ще представляват добра арена за люти мрежови битки.

Ако трябва да се посочи недостатък на Project IGI 2, то това биха били ограничените възможности за отклоняване от предвидения от дизайнерите стил на игра – има места, на които човек ясно вижда няколко възможни варианти, но всички освен един са неоправдано трудни. Явно разработчиците са искали хората да играят играта им по точно определен начин, но в такъв случай защо изобщо са оставяли алтернативните варианти за минаване на нивата? Както и да е, това не е от чак такова значение – Project IGI 2 е много добра игра и я препоръчвам горещо на всички почитатели на тактическите екшъни.












## Великолепно, превъзходно, невероятно!

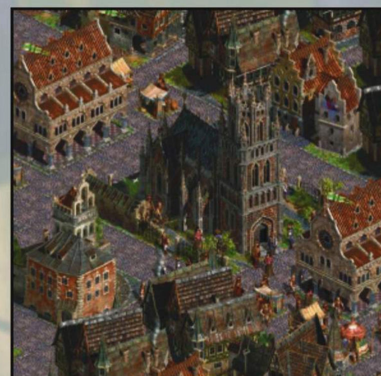
- Max Design/Sunflowers GmbH
- www.anno1503.com
- PII 500, 128 MB RAM, 16 MB Video
- симулация
- 2 CDs

**КАКВО ТЕСТВАХМЕ**

- Естествено, немската версия на Anno 1503. Не че считам немския език за най-лесното нещо на света, но все пак поназнайвам 2-3 думи. Наскоро се появи patch до версия 1.02.02, но реших, че мога да мина и без него. Освен това вероятно помните, че играта ще се продава на щатския пазар под името 1503 AD, така че това ще бъде заглавието, под което сигурно ще я откриете. Опитал съм се да направя най-точния превод на термините от немски-английски-български, но се надявам да не се сърдите, ако се появи и някое дребно разминаване.

**За няколко месеца от излизането си на немски език Anno 1503 стана най-продаваната игра в Германия. Ако разпространителите си свършат добре работата с английското издание, общите продажби ще надхвърлят един милион броя. За щастие няма да се наложи да го чакате цяла година както се случи с първата част – Anno 1602. През февруари ще се появи демо, а през първата половина на март би следвало да излезе и пълната английска версия. Закъснението си има и добра страна – ще бъдете лишени от няколко бъга, сред които има и два-три буквално трагикомични.**





Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Не е възможно да се разкаже за играта абсолютно всичко, така че ето само няколко реда за тези, които не са играли първата част:

През година 1503, Ние, Кралят на (тук поставете избраната нация) Ви изпращаме, с Божията Благословия и по Наша Воля, да колонизирате новооткритите острови из далечните морета, и да донесете слава и богатство на Нас... и на себе си.

Както обикновено в такива игри започвате с малко корабче, малко храна, дървен материал и инструменти. Инструментите (tools) са много съществени за строителството и са необходими за почти всяка сграда. На кораба ви има и някой, който е много специален – скаутът! Това е и първата забележима съществена разлика спрямо първата част. Този unit е абсолютно безценен на моменти, но подробно за това по-късно. Първата ви задача е да изберете остров, където да построите първата си колония, а първата постройка, която ще издигнете, е склад с пристан за товарене и разтоварване на корабите. Оттам нататък строите жилища, пътища, плантации, мини и работилници, като не забравяте и военното дело. То обаче не е приоритетно – особено в първата част беше доста позанемарено, освен ако в сценария нямаше някакви специални условия. В новата игра то играе значително по-сериозна роля, но въпреки това главната цел на Anno 1503 си остава симулацията и развитието на градовете, а не спечелването на войни.

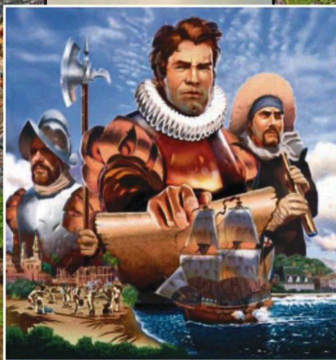
Сега вече ще засегна по-конкретно новостите, разчитайки, че поне донякъде сте запознати с оригинала



и написаното няма да ви звучи като че ли е на японски.

Когато хвърлите пръв поглед към Anno 1503, вероятно ще ахнете от превъзходната графика. И има защо, тъй като сградите, хората, корабите, животните, дървета и храсти и дори морската вода изглеждат повече от превъзходно. Оригиналът също беше с много добра графика, но сега превъзходството е в пъти, дори и ако използвате само режим 800x600. След като попремине първото впечатление и се "разходите" из някое селище, ще започнете да забелязвате и новите сгради... И вероятно ще решите, че ето това е – нова графика, нови сгради и леко попроменен интерфейс... и много ще сбъркате. Защото под уж очевидното сходство се крие много сериозна промяна на основния принцип на играта! В Anno 1602 доходите ви идваха единствено от данъци и от продадените на други нации изделия. Вашите заселници непрекъснато капризничеха и настояваха за различни стоки, които при това бяхте длъжен да им ги... подарявате! Абсолютно free! За сметка на това можехте да им наложите сериозни данъци – 40% и повече беше нещо съвсем нормално! Сега нещата са точно наобратно! Няма данъци! Нищичко! Истинска офшорна зона! За сметка на това всичките стоки вече са със пари – и това сега е основният ви източник на доходи! Искаш







шнапс – bezahlen! Искаш бижута от злато, украсени със скъпоценни камъни?

### Бъркаш в джоба и плащаш!

Градовете в старата игра бяха празни – по техните улици преминаваха единствено количките със стока и само при специални събития по някой пожарникар или доктор. Улиците на градовете в Anno 1503 гъмжат от народ! Жителите си купуват храна, после минават през кръчмата да ударят по една малка водка, а после може да отидат и в църквата да получат опрощение за греховете си!

Но това далеч не е единствената съществена разлика... В началото стана въпрос за специалния unit – скаутът. Той може да се използва за 4-5 различни дейности и е безценен в определени моменти. Например преди като доближите с кораба до нов остров имахте опцията да го "изследвате" за залежи от руда и да проверите какво вирее там. Сега тази дейност се извършва от скаутът; освен това той може още: 1. Да търгува по суша с другите нации; 2. Да построи marketplace и да колонизира остров БЕЗ предварително да сте построили склад и пристан на брега; 3. Открива скрити съкровища (около тези острови често се навъртат пирати); 4. Изтребва вълци – които иначе са много досадни и нападат наляво и надясно всичко живо!

Като стана въпрос за други нации – те са общо девет, но не със всички може да се играе – няколко от тях могат да бъдат само местни жители, с които можете да извършвате натурална размяна – включително и ескимоси! И с ескимосите идва и следващата новост – четирите различни типа терен – нормалният, познат от старата игра, пустинен, джунгла и тундра (която повече ми прилича на вечен ледник). Не се опитах да построя истински град върху тундрата, но поне пробвах и се убедих, че там не виреят никакви растения.

| | |
|---|---|
| Графика | 10 |
| Звук | 9 |
| Геймплей | 10 |
| Общо | 10 |

И след споменаването на натуралната размяна е логично да се засегне другата голяма новост – стоки, работилници, плантации и мини и пазарища. В играта ще намерите стария marketplace – но той служи само за да разшири обхвата на колонията и като склад, а за да може обаче населението да си купува храна и други стоки, трябва да построите... е, като че ли най-точно е да се преведе като "сергии". Не е необходимо да строите сергиите една до друга, но задължително в обсега им трябва да влиза marketplace или warehouse.

По-голям е и броят на стоките, както и на свързаните с обработката им плантации и работилници. Вероятно помните, че в старата игра житото можеше да вирее на всеки остров. И сега е така, но освен жито на всеки остров виреят и картофите (освен на ледените терени и по пясъчните дюни на пустинните острови). При това много от стоките и от сградите са с двойно предназначение. Например "small farm" – ако засеете полето около нея с картофи, направо ще получите като краен продукт алкохол, а ако го оставите просто гола ливада, тази "малка ферма" ще почне да ви снабдява с храна! Забележете при това, че картофите виреят почти навсякъде – и ето как на практика играта е доста по-улеснена от преди, тъй като имате гарантирано снабдяване с пиячка (един от най-търсените и при това от НАЙ-РАНО търсените продукти). Но освен картофи почти навсякъде вирее и житото – което после трябва да го смелите и да изпечете на хляб. Защо да си играете и да садите жито, като просто можете да използвате "small farms"? Защото посевите с жито дават значително по-голяма продуктивност на единица заета площ и ако искате да създадете голям град, то става много по-изгодно.

### Безкрайно ценен продукт е солта

Тя може единствено да се добива от залежи на каменна сол в планините. Остров със запаси от сол автоматично се превръща в "must have" завоевание!

Има и трети продукт, който вирее почти навсякъде – конопът. Той служи за направа на лъкове, арбалети и обсадни машини, както и на въжета, които отделно се нужни за някои допълнителни дейности.

Сред останалите продукти ще намерите такива екзотики като лечебни билки – нужни са на доктора, китова









мас – масло за лампи, подправки (освен солта) и коприна – която заедно с произведените от "indigo" багрила дава луксозен копринен плат. Освен това в менюто за строеж на сгради ще откриете два вида ловци – едните са си обикновените ловци от старата игра, които дават храна и кожи за обработка, а другите са трапери, които ви снабдяват с "furs".

Не бива да се пропуска и един допълнителен вид луксозен строителен материал – мраморът, както и дървените въглища. Те са необходими са претопяването на желязната руда, но само за високопроизводителните "големи" пещи, но ако нямате дървени въглища може и да минете с по-малко производителните топилни, които обаче се нуждаят само от обикновено дърво.

И за малко да забравя – сега освен злато може да намерите находище и на скъпоценни камъни (gems), които може да се комбинират със златото за производството на още по-луксозни бижута за аристократите.

Има и една друга много важна на практика промяна, която сериозно се отразява върху геймплея. Вероятно помните, че много сгради се "отключват" и стават достъпни за строеж в зависимост от броя на населението от различните категории. Е, сега в новата Anno 1503 тези изисквания са занижени и то значително и за голям брой сгради. Например много по-рано вече можете да строите мини и нещо също важно – много по-рано можете да построите и най-елементарната казарма (в предната игра германците го бяха нарекли "castle") и много по-рано можете да започнете тренирането на войници. При това за първите два вида войници имате нужда единствено от дървен материал – никакви оръжия и никакви брони!

Но ако пък това е елементарно, то не така стои въпросът с "по-високо технологичните" оръжия и сгради! Защото, за да получите достъп до тях, имате нужда от натрупване на определено количество точки "знание" Не знам как ще бъде преведено това в английската версия – може би ще използват "research points", но това няма да бъде особено правилно, тъй като нищо няма да изобретявате по класическия начин – просто строежът на "научни" сгради (започвайки от най-обикновеното училище) ще ви дава някакво количество "знание" – оригиналният термин е "wissenpunkte".

Някои други интересни и забавни изменения в играта ще откриете като започнете да строите укрепления. Построените крепостни стени вече са като "истински" – по тях може да се качват войници, включително и стрелци с лъкове и мускетари. От друга страна, наличието и на обсадни машини предполага по-забавни и интересни сражения и истински обсади на крепости... но не е ясно доколко са истински необходими тези обсадни машини след като корабната артилерия върши идеална работа за разрушаването на стените...

И нещо, което може да ви изглежда дребно, но е безкрайно важно и полезно – автоматичните търговски маршрути на корабите. В старата игра корабът винаги "избираше" най-краткия път – без значение, че той минаваше край пиратска база, покрай отбранителните кули на врага или директно пред пристанището му – точно сред тумбата от противникови военни кораби. Тези от вас, които са се опитали да построят голям град, са наясно, че това не може да стане без МНОГО търговия – и че тази търговия е невъзможна без голям брой кораби по автоматизирани маршрути... Е, сега в новата 1503 AD този проблем е решен по превъзходен начин – всяко трасе се маркира от поредица шамандури, като ръчно можете да преместите мястото на всяка шамандура поотделно и заедно с това се мести и трасето на кораба!

Какво да напиша още – за добрия tutorial или за великолепната online help – много по-добра от преди? Или за приятната и ненатрапваща се музика? Или просто да ви уверя, че Anno 1503 е игра, която заслужава да и обърнете сериозно внимание! Не я пропускайте!

*The History Channel*

# Civil War Great Battles

## Учебник по история на гражданската война в САЩ

■ Cat Daddy Games/Activision Value
■ www.catdaddygames.com
■ P 500, 64 MB RAM, 8 MB Video
■ походова стратегия ■ 1 CD

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
| --- | --- | --- | --- |
| 5 | 4 | 4 | 4 |




**Не знам какъв е поводът, но сайтът www.historychannel.com е сметнал, че е достатъчен, за да спонсорира направата на поредната игра на тема Гражданската Война в Щатите. Нищо лошо – имали са пари, дали са ги... Ако нямаше едно "но"...**

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Преди много години бях горд притежател на компютър XT с могъщия 4,77 мегахерцов процесор и монитор с невероятните четири цвята! Та по това време имаше една игра "Севера срещу Юга" (поне така си спомням, че ѝ превеждах заглавието). И между тази игра от каменната ера и новата THC – Civil War: Great Battles няма особена разлика. Или ако има, е в полза на древността... Е, и от съвременните 3D технологии се е закачило нещичко – теренът в новата игра по време на битките изглежда доста добре... Ако трябва да бъда по-точен – теренът е единственото нещо, което изглежда добре!

А геймплеят си е пълно недоразумение. Играе се върху карта на (тогавашните) Съединени американски щати на ходове. Територията е разделена на области, които се стремите да превземете като местите иконки на оръдия по картата. По неизвестни причини обаче може да преминавате от една област в друга само на определени места и оръдие (разбирай войска), към което няма генерал, не може да атакува противникова армия. Освен това, ако сте превзели териториите с началната и крайната спирка на наличните няколко железници, можете да прехвърляте по тях войски на по-далечни разстояния. Очевидно американските железници са били строени от пълни некадърници, които не се досетили да поставят и някоя и друга междинна спирка! А, да забравих, че контролираните области генерират пари и на определени места по картите има червени звезди. Това не означава, че там руснаците са направили десант, а трябва да изобразява форт, откъдето може да набирате допълнителни войски и генерали. Всъщност странните правила превръщат този етап от играта не във военна стратегия, а в нещо като игра на шашки.

И за да не се чудите защо споменах "този етап" – когато две армии се сблъскат, преминаваме към етап две – походова битка на истински триизмерен терен. И отново започва недоумението – защото теренът е буквално великолепен! Просто да се чудите какво прави той тук... Защото за разлика от него войниците са някакви полупризрачни сенчести клечки, а




**интерфейсът може да служи като антиучебник по правене на подобни игри**

А при добър интерфейс и малко по-добри изображения на войниците тази част можеше да спаси цялата игра. Докато сега е просто скучна...

Няма да ви губя повече времето с нея – това е просто предупреждение да не вземе да си дадете парите на вятъра. Но и без това е спонсорирана, защо поне не се разпространяваше безплатно? Като че ли парите от спонсора са стигнали само за направата на терена, а за останалото е разчитано на доброволния труд на дилетанти.

Размерът има значение...

# Sven 2 XXL

■ Phenomedia ■ sven.bild.de ■ PII 450 MHz, 128 MB RAM, 8 MB Video ■ Arcade ■ на диска

**Той отново е тук... непоколебим и целеустремен, той няма да се спре пред нищо, за да постигне целта си. А именно – да разнообрази сивото ежедневие на всички красиви (че и недотам красиви) бели овчици, до които успее да се добере, и да повиши сексуалната им култура. С риск за живота си той се промъква през храсти и се провира между дървета, финтирайки ловко всички, които се опитват да му попречат в неговата свещена мисия. Дами и господа, представям ви... Свен !!!**

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Да, точно така, Свен се завръща – черната овца с неукротимо либидо и огромна сексуална мощ. За първата игра от серията, носеща името Sven Bomwollen, можете да прочетете в брой 25. Тя се превърна в относително голям хит, тъй като предлагаше оригинален геймплей, нелоша графика, свеж хумор, и най-важното – беше безплатна. След като излезе в няколко версии, съдържащи различен брой нива и графично оформление, създателите ѝ решиха най-после да се захванат с продължението, като самото то вече е готово.

Новата игра вече с разпространява в три версии – XS, XL, и XXL. Първата съдържа три епизода, а втората и третата добавят по два нови, т.е. XXL съдържа точно седем епизода. Това е и първата голяма новост, тъй като всеки епизод предлага различен дизайн на нивата, и дори всяко ниво обикновено се различава от другите – нещо, което далеч не беше така в предишната част. А и като се има предвид, че всеки епизод съдържа между 5 и 10 нива – то определено в това отношение е поработено доста.

Новите нива са доста по-шарени.



| | |
|---|---|
| Графика | 7 |
| Звук | 8 |
| Геймплей | 9 |
| Общо | 8 |

Следващото нещо, което се набива на очи след пускането на играта, е промененото управление. В предишната версия можехте да се движите само в 4 посоки, и тъй като перспективата беше изометрична, в началото се получаваше леко объркване за това в кое направление с кой бутон се ходи. Тук посоките са 8, като самото управление е изпипано значително по-добре. Проблеми вероятно ще имат единствено хората, които са свикнали на това от предишната част.

И така, веселбата започва. Геймплеят в същината си е останал старият – т.е. щъкате напред-назад из стадото овчици, и се докато същевременно се надлъгвате с овчаря и неговото куче-пазач. Новото тук е, че кучето вече не спира периодично да си подремне малко, а през цялото време бди зорко над повереното му стадо. Е, освен ако не си намери на земята подхвърлен кокал, при което кротичко ляга и започва да си похапва. Кокалите се появяват периодично на различни места из нивото, и е достатъчно само песът да мине покрай тях, за да остави Sven на мира поне за малко. Както може и да се очаква, овчарят трудно може да залъже от такова нещо, но това не е проблем, тъй като специално за него на различни места се появяват и бутилки с алкохол.

В тази игра обаче има добавени и два нови вида противници, които

Олеле, извънземните идват.





се появяват в определени нива. Първият от тях е едно сладко малко момиченце. Моите надежди да намеря начин да го изненадам и него обаче засега остават напразни, явно авторите на играта са решили да не си навличат белята с такъв тип изпълнения. За сметка на това въпросното момиченце, ако успее да докопа Свен, не му взима живот, а просто отнема 20 секунди от времето. Само че ако тук то свърши, нашият герой не губи живот, както преди, а просто пристигат лошите извънземни и отвличат всички останали на нивото овци, след което се преминава на следващото.

Да, тук извънземните имат доста по-различна роля в сравнение с преди – сега те не минават периодично из нивото с цел снабдяване с овци, а вие трябва да ги извикате (чрез един специален бонус). Разбира се, едно нещо не се е променило – ако успеете да направите така, че те да вземат вас, ситуацията се подобрява значително. Свен придобива невиждани и неподозирани способности, започва да се движи значително по-бързо, и както може да се предположи – справя се с овцете за рекордно кратко време. Аз обаче останах още по-учуден, след като на няколко пъти ми се случи извънземните да отвлекат кучето, което значително облекчи живота ми. Същите тези зелени човечета взимат още по-дейно участие в някои нива, тъй се разхождат насам-натам и се превръщат в най-опасния враг на Свен.

Кучето и Свен в схватка.





Левъл-дизайнът е много добър, а и графиката също се е подобрила значително – играта вече върви в разделителна способност 800x600, вместо 640x480. Движенията на всички герои са доста поплавни и детайлни, а в тази връзка – броят на позите в играта е точно 33, включена е и нещо като енциклопедия с картинки и тяхното описание, която е много забавно. Озвучаването също е на нужното добро ниво, като поне в началото повечето звуци могат да разсмеят почти всеки.

А сега – малко критика. Във всяко едно отношение играта е подобра от първата си част, освен някои елементи от геймплея. Първо – вече няма русалки, например (а преди те бяха доста забавен и весел елемент). Свен вече не променя външния си вид, след като бъде отвлечен от извънземни, което донякъде разваля удоволствието от цялата работа. И най-важното – поне до момента аз не съм намерил начин да ощастливя овчарския пес, докато това беше възможно преди.

Играта е много добра, като се има предвид какъв е замисълът, но не разбирам защо трябваше да премахват толкова неща, които всъщност бяха от най-удачните попадения.


Atomica


NingPo MahJong


Noah's Ark

# PopCap Games

## Безплатни пъзели и логически игри на килограм

■ www.popcap.com



**НА ДИСКА**

■ На диск 1 към списанието ще намерите десетте shareware заглавия за Windows на PopCap.

**Някой беше казал, че хората цял живот се чудят как да убиват време, а накрая Времето убива тях. Да, Времето не е слаб противник – тъкмо си мислите, че сте го омаломощили с едно продължително сладко лентяйство и то се завръща за втори рунд, че дори си води съюзници – Скуката и Депресията. След някоя и друга година вече работите на пълен работен ден и имате десетки нови отговорности, та ако ви остане някоя свободна секунда да се замислите, ще разберете, че Времето неумолимо печели битката... но вие няма да му се дадете лесно.**

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Във войната с Времето може би най-могъщото оръжие от арсенала на компютърните игри си остават логическите пъзели. С тях можете да убиете лесно както пет минути, така и пет часа. Освен това те по правило са със сравнително прост замисъл и достатъчно неангажиращи, така че да може да ги играе всеки, та дори и баба ви. Е, не твърдя, че след като станете от дълго разцъкване на такава игра ще бъдете особено обогатени психически или духовно, но поне можете да се успокоявате с мисълта, че развивате комбинативната си мисъл (което не е нищо повече от оправдание за няколкото убити часа).

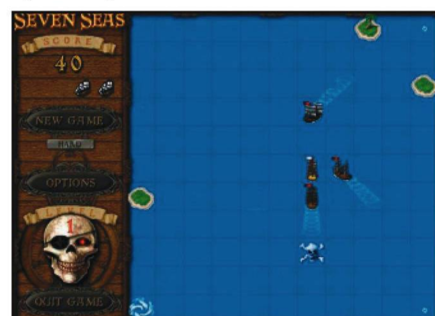

Bejeweled


Mummy Maze

PopCap Games е фирма, която се специализира в създаването и разпространението на безплатни логически игри по Интернет. На сайта им ще намерите богат каталог от заглавия, като почти всичките можете да играете онлайн, директно от вашия уеб-браузър. В тази статия ще се спра само на десетте shareware игри, които са достъпни за теглене и офлайн-игра под Windows и можете да намерите публикувани на нашите дискове. Повечето от тези игри предлагат по няколко режима на игра – стратегически, за време и т.н. Почти винаги е предвиден обучаващ играча tutorial. Преди да започна на конкретните представяния, нека направя една забележка – всички тези игри предлагат възможност за регистрация (срещу дребна, по западните стандарти, сума), която отваря опции за Save, пазене на рекордите, премахва досадната пауза в началото и т.н. Въпреки това нерегистрираните версии са съвсем задоволителни и удоволствието от играта в тях не е накърнено по никакъв начин.

### Alchemy – превърнете оловото в злато

За да изпълните заветната мечта на алхимиците, трябва да наредите успешно мистичните позлатяващи руни върху оловната плоча. Основното правило е, че всяка руна, трябва да граничи само с руни от същия цвят или вид. Руните от запълнен ред или колона изчезват от екрана, но златото под тях остава. Ако нямате къде да поставите поредната руна, можете просто да я изхвърлите, но в момента, в който това стане последователно четири пъти, ще загубите играта.


Seven Seas

### Atomica – само за луди учени

Целта в тази игра е да правите молекули от цветните атоми, които бавно, но неумолимо, превземат екрана. Една молекула представлява правоъгълник (обикновено квадрат) от едноцветни атоми. Има и специални бонус-молекули, изискващи по-сложни конфигурации. Някои атоми също са нестандартни – огледалните играят ролята на жокер, а тези със символа "biohazard" се размножават периодически. Като цяло Atomica е от най-красивите и разнообразни игри на PopCap.

### Bejeweled – ще сънувате скъпоценни камъни

Тази игричка пък е съвсем елементарна – просто трябва да размените последователно два съседни скъпоценни камъка, така че да създадете линия от три или повече еднакви елемента. Играта свършва, когато нямате повече възможни ходове в стратегическия режим или когато сте твърде бавни в екшън-режима. На пръв поглед е странно, но въпреки простотата си, това е една от най-популярните игри на PopCap. Може би потвърждение на старото правило, че красотата се крие в семплите идеи.

### Big Money – къде са големите пари

В днешното консуматорско общество кой ли вече не си мечтае да докопа големите пари. В тази игра ще можете да го направите на практика – събирайки бясно долари, йени, лири и какво ли не още. Колкото повече пари, толкова по-добре. В общи линии – бясно кликане с мишката ви чака, а в стратегическия вариант се налага да използвате и сивите си клетки.

### Dynomite – забавления в праисторията

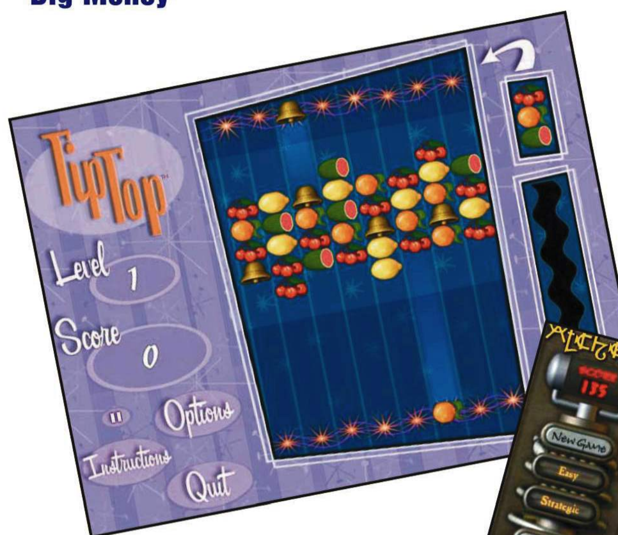
Това пък е може би най-забавната игра – група смешни динозаври изстрелват експлодиращи бронтозавърски яйца с гигантска прашка. Най-накрая се появява разсърдената Мама Бронто и с тежкия си крак слага край на цялата веселба. Играта отново има няколко режима, всеки от които предлага различни предизвикателства.

### Mummy Maze – археологически приключения

В търсене на съкровищата на египетските фараони ще трябва да преминете през десетки коварни лабиринти и да надхитрите безмозъчните им пазачи. Мумиите по правило са по-бързи от вас, но движенията им следват определен алгоритъм, така че целта ви обикновено е да ги "заклещите" в някой ъгъл и да се доберете до изхода. Който пък води до следващата стая и още по-сложна загадка.




Big Money




TipTop

### NingPo MahJong – източна главоблъсканица

Може би вече сте виждали някоя версия на тази популярна източна игра – нещо като пасианс, но не с карти, а с дребни плочки, наредени в триизмерна фигура. Целта е да премахнете всички тях по двойки, като "свободни" за вземане са само онези, които нямат съседи от едната си страна и не са "затрупани" отгоре. Играта не е лесна и я препоръчвам само на търпеливите.

### Noah's Ark – потопът иде

Добрият стар дядо Ной, който спасил животните от подлия план на Господ да ги издави... или нещо подобно беше – по мое време в училище за щастие вероучение не се изучаваше. Във всеки ще трябва да събирате двойки животни и да ги товарите в ковчега, преди водата да залее всичко. Тази игра е съвсем лесна за всеки с точно око и прилична мишка. Дори прекалено лесна – поне аз се отегчих преди да загубя дори една игра.

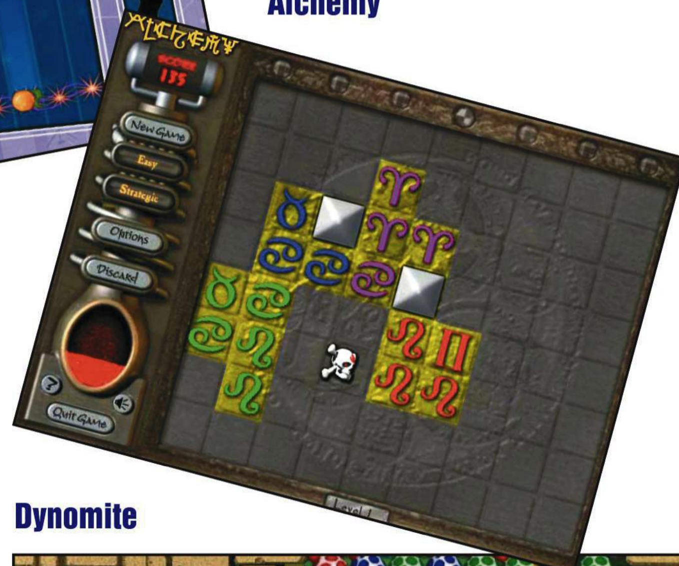
### Seven Seas – и бутилка ром

Това е една от първите игри на фирмата и изглежда доста примитивно на външен вид, но въпреки това е много приятна. Целта е с вашия пиратски кораб да потопите останалите безмозъчни пирати. На по-късните нива се появяват предизвикателства като морски чудовища, кораби-призраци, "умни" пирати и т.н. За да не стане някое недоразумение, отново напомням, че както всички останали заглавия на PopCap, така и тази игра е логическа, а не екшън-ориентирана.

### TipTop – защото Лас Вегас е далече

Последната игра TipTop пък спечели приза за най-стилен външен вид. Макар че символите в нея са взети от стандартните ротативки, в играта няма нищо хазартно. Тук ще трябва да конструирате вериги от еднакви елементи, които идват както отгоре, така и отдолу. Отново се предвидени няколко игрови режима, като поне за мен най-интересен беше стратегическият.

Alchemy




Dynomite



# Half-Life

# Counter-Strike 1.6 beta



▲ Новата карта - de_airstrip.



▲ FAMAS в действие.

**Ситуацията около бетата на CS 1.6 дълго време беше неясна. В един момент се появи официална дата за излизането и – 7 януари 2003 г. Този срок, разбира се, не беше спазен, и в действителност играта се появи на 16 януари, като почти веднага беше "изтеглена" обратно.**

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Оказа се, че проблемите се пораждат от новата система за разпространение. В момента, за да получите CS 1.6 Beta, трябва първо да си свалите и инсталирате Steam 2.0 клиента. Това е програма, създадена от Valve Software, която улеснява играта в интернет, и включва средства за комуникация между играчите. След като го стартирате, трябва да се свържете в интернет и през Steam да свалите новата версия. Не е много удобно като идея, а и сървърите се претовариха почти веднага, което доведе до невъзможност за ъпдейт на CS, а дори и тези, които вече са успели да го направят, срещат трудности при опит да стартират играта. Причината отново е същата – самата игра отново минава през Steam, и изисква връзка към интернет.

Разработчиците обещават, че във финалната версия такива проблеми няма да има, и тя ще е достъпна за свободен даунлоуд и без Steam, но най-вероятно това ще е за последен път. Следващото издание вече със сигурност ще използва новата система за разпространение.

Дали всичките тези главоболия си заслужават – според мен отговорът е "да, напълно". Защото във въпросната бета версия новостите хич не са малко. Да започнем от двете нови оръжия – Galil ARM за терористите, и FAMAS за контра-терористите. И двете са щурмови пушки, и допълват досегашния арсенал на двете страни. Първото всъщност е израелски вариант на AK, като основната разлика е, че е по-евтино ($2000), и пълнителят му побира 35 патрона, но е малко по-слабо. Второто е френско производство, като особеностите му са, че пълнителят събира 25 патрона, а има и алтернативен режим на стрелба – троен откос, както при Glock-18. Въпросното чудо на техниката струва $2250. Ако цената се задържи и във финалната версия, тези пушкала могат да станат

| Графика |
|---|
| 9 |
| Звук |
| 9 |
| Геймплей |
| 9 |
| Общо |
| 9 |

### новите любими оръжия на всички

А като споменах Glock-18 – той вече нанася по-големи поражения при стрелба, което е една много добра новина за терористите.

Може би най-голям интерес обаче представлява друго нововъведение – тактическият щит. Могат да го купуват само контра-терористите, и то за смешната сума от $1000. Особеното при него е, че играчът може да носи единствено пистолет заедно с него. В такъв случай, алтернативният режим на стрелба вдига щита пред него, или го отмества встрани, а стандартният – стреля с пистолета (само ако щитът е отместен). Ако играчът е спрял на място, и е приклекнал, е напълно защитен от куршуми, идващи отпред. Опасност представляват единствено гранатите. От друга страна, при движение достатъчно голяма част от тялото се разкрива, и рискът се повишава. При всички положения обаче това е много хубава идея.

От останалите оръжия повечето са променени, и изглеждат значително по-добре. Някои от тях са премоделирани изцяло, а на други е сменен само скинът. Като цяло тези новости приятно разнообразяват CS, и вдъхват нов живот на иначе вече демодираната графика.

В нивата също са внесени промени. De_aztec и de_inferno са със съвсем нов облик, доста по-шарен. Дали това е за добро – времето ще покаже. Добавена е и една нова карта – de_airstrip, която се очертава да е една от най-красивите, правени досега. Представлява джунгла, и наподобяваща се до нея летище. Новите дървета и храсти изглеждат великолепно, а и дизайнът е отличен, но това не е учудващо – създателят и е Barny, същият човек, направил de_aztec, de_inferno, и de_vertigo.

Има и новости в самия геймплей. Вече за обезвреждане на бомба или успешното и взривяване, ще се дават по три точки на играча, извършил действието. Това си е доста сериозен стимул, както и да го погледне човек, и вероятно ще спомогне за засилване на стратегическите елементи в играта.

Това са с няколко думи новостите в тази бета версия. Разбира се, когато пълното издание излезе, ще има доста по-обширен материал по темата, макар че промените надали ще са много.

# Counter-Strike Fusion Pack



▲ Новият нож и два от новите модела.



▲ Новият облик на de_dust.

**Досега в тази рубрика съм представял най-различни модове, за най-различни платформи. Но за първи път пиша за мод на мод. Да, точно така, Fusion Pack представлява доста сериозна добавка към култовия Counter-Strike.**

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Промените са по-скоро козметични, но внасят приятно разнообразие във вече започващата да поомръзва игра. Всъщност Fusion Pack е по-скоро сборен пакет от много модели, звуци, спрайтове, и карти, които се разработват от различни хора. Без да представлява някаква голяма новост (тъй като съществува от доста време), ми прави впечатление, че изглежда не е разпространен в големите комютърни клубове или пък сред домашните потребители. И тъй като от доста време насам се канех да го представя, излязлата наскоро нова версия 9.5 ми даде отличен повод за това.

Още при инсталацията си Fusion Pack предлага различни възможности – да инсталира поотделно моделите, звуците, или пък картите. Освен това в него влиза и версия 2.5 на може би най-добрия бот за CS – PodBot. Предполагам, че повечето потребители, които се нуждаят от него, така или иначе вече го имат, но това е без особено значение. Приятно впечатление прави и приложеният огромен набор от waypoint-ове за PodBot и други бот-програми.

Истински интересното обаче започва когато се хвърли един поглед на новите модели. Практически всички от оригиналната игра са подменени. Моделите на оръжията са най-впечатляващи. Повечето от тях пресъздават отново старите пушкала, но с нов външен вид. Други пък са съвсем нови. Например стандартният за контра-терористите пистолет H&K USP Tactical е подменен с доста стилния SVI Infinity. А на мястото на Desert Eagle-а се намира револвер Taurus Raging Bull. M4A1 пък си е останало същото оръжие, но вече изглеждащо значително по-добре. То е и едно от малкото, при които са променени и движенията – при презареждане, стрелба, и т.н., като те са направени по-прецизно и реалистично от оригиналните такива. Освен "V" моделите (тези, които се виждат на екрана при изглед от първо лице) са подменени и "P" и "W" моделите (тези, които се виждат при поглед отстрани или хвърлено на земята оръжие). Там е и първата ми голяма критика. Глупаво е човек да вижда на монитора си H&K G36K, а отстрани да изглежда, че носи Steyr AUG. Но както и да е, това не е фатално.

Следващата

### новост са моделите на играчите

Всичките са съвсем нови, и по-детайлни. Това може да доведе до проблем в началото, тъй като за някои играчи ще е по-трудно да се ориентират кой е приятел, и кой – враг. Но в края на краищата стилът на моделите е останал същият.

| Графика |
| --- |
| 8 |
| Звук |
| 8 |
| Геймплей |
| 7 |
| Общо |
| 7 |

Нови са и звуковите ефекти. Подменени са изстрелите на всички оръжия, както и радио командите, звуците от рикошети и удари на куршумите в стени. Лично на мен обаче старите като че ли ми харесваха малко повече. Интересно е, че някои от оръжията (3-1, 4-7, 4-5) са "преработени" във варианти със заглушител. Разбира се, звуковите ефекти отразяват това.

От друга страна – в пакета са включени и 11 нови карти, някои от които са доста интересни. Не са принципно нови, или пък правени специално за Fusion Pack-а, но това не им пречи да забавляват. Подменени са и част от текстурите в някои от оригиналните нива – например de_dust и de_dust2. Трябва да призная, че така изглеждат доста подобре.

Малко неприятен за някои момент ще бъде, че в края на краищата всички тези модификации засягат само и единствено компютъра, на който са инсталирани. Т.е. вие можете да си качите Fusion Pack-а, и да си мислите, че ако играете в мрежа с някой друг, MP5-цата (3-1) ще бъде в заглушен вариант. Това наистина ще е така, но само за вас – от негова гледна точка вие ще си стреляте с нормалното оръжие.

Като цяло новата версия на този пакет с модификации е доста интересна, и разнообразява Counter-Strike. Дори може да се каже, че го променя до неузнаваемост. Проблем за много потребители обаче ще бъде размерът му, който е малко над 100 MB. А това го прави доста труден за изтеглянето му през dial-up връзка.

# WarCraft III Perfect Dark









**Преди няколко броя, Иван Цирков ви въведе в mod сцената на играта WarCraft III. Оттогава mod-ването се развива с много бързи темпове и в тази статия ще ви представя първата бета версия на пълната WarCraft III конверсия - The Perfect Dark Mod.**

Красимир Янков
gambit_213@hotmail.com

Истинската версия на Perfect Dark е за конзолата Nintendo 64. Тя предлага уникален геймплей и невиждана за онова време графика, но най-интересната особеност беше режимът на игра, наречен Combat Simulator. С него имахте възможност да изградите удобен за вас геймплей. За новото поколение геймъри играта не би представлявала никакъв интерес, защото "Графиката е тъпа", но екипът от амбициозни хора, нарамили се със задачата да създадат Perfect Dark mod (известен е и като FPS mod) са на път да променят това.

В момента на писане на статията присъства само много бъгавата Demo 1.0 версия, която ви дава възможност да почувствате света на WarCraft III от първо лице, играейки с....маринка ;-). Няма познатите на всички ни jump-ове, нито можете да се движите пълноценно в всички посоки, а и самото пускане на картата изисква малко познания. Управлението се извършва от външна програма, което прибавя няколко кратно излизане и влизане в WarCraft III. Но след като успеете най-накрая да подкарате mod-а, пред вас ще се открие прекрасна гледка. Можете да избирате само между две оръжия, които не се различават по нищо друго, освен нанесените поражения. Нивото, в което се подвизавате, е сравнително малко, но усещането е невероятно. Само погледнете картинките и ще разберете за какво става въпрос. Вашата маринка, наречена незнайно защо sniper (нито има zoom на оръжията, нито сте точни), може да се разходи из една горичка, пълна с Orc Headhunter-и и няколко Water Elemental-а, също може да посетите и една екзотична нива, в която ви очакват няколко Zergling-а и една Hydra. Когато видите другите единици от Starcraft ( Hydrat-а и Zerglin-а), ще се почувствате като в... StarCraft: Ghost. Може би не е правилно да се изразявам така, защото никой освен Blizzard все още не е играл SC: Ghost, но да видите плюеща киселина хидра, и стадо Zergling-и, тичащи към вас, е истинска тръпка. Sniper-ът ви също може да разгледа и един град, в който негови домакини са един взвод марини, както и няколко Space Orc-а. Минаването на това ниво ще ви отнеме около 10 минути дори и да сте пълен новак, но не забавлението е целта на това demo, с което авторите искат да покажат, че не са давали напразни обещания, а наистина са свършили някаква работа.



**НА ДИСКА**

■ На диск 1 към списанието можете да намерите актуалната версия на Perfect Dark.

Да преминем към техническата страна на нещата. Самото постигане на перфектния за една стратегия изглед от първо лице е си е цяло постижение. Хората, работили над тази версия, са може би едни от най-известните на mod сцената днес, като лидерът на проекта е небезизвестния Ganon, създателя на Zelda Open RPG. За в бъдеще авторите обещават включване на пълноценно движение (скокове, движение по диагонал, клякане, контрол на камерата и т.н.), 20 оръжия с абсолютно нови и уникални модели, нови футуристични карти, нова музика в стил techno/rock, така и МУЛТИПЛЕЙЪР! Да, ще можете да се състезавате със своите приятели, както и нищо не ви пречи да тренирате с ботове в домашни условия. Споменахме за ботове – те ще имат изключителен AI, подпомогнат от JASS Script-а, създаден специално за WarCraft III от Blizzard. Едно от имената, което заслужава да се спомене, е DKSlayer. Този човек създаде ПЪРВИЯ AI скрипт за WarCraft Beta (Там можеше да се играе само през Bnet, но благодарение на хора, като него се «измайстори» и single player режим), както и намери начин да го вкара "вътре" в играта. Арените ще са стандартни, с 12 свободни игрови места, както ще присъстват стандартните за всички екшъни игрови варианти (Combat, Capture the Briefcase, Hold the Briefcase, King of the Hill), както и мистичния режим Hacker Central. Освен всички тези чудеса, авторите обещават и избираема трудност на ботовете, като най-голяма ще бъде Perfect. За начинаещите ще има и Tutorial Mode, където ще можете да се запознаете с всички оръжия и предмети. Въпросът, който си задавате сега, сигурно е, кога ще излезе това чудо? Екипът на Perfect Dark Mod, казва, че това ще е първата четвърт на 2003 година, докато във втората може би ще се появят допълнителни patch-ове, които ще добавят нови арени.

# Unreal Tournament 2003

# DeathBall



▲ След успешен гол.



▲ Дали ще уцеля вратата оттук?

**Второто издание на Unreal Tournament съвсем определено постави нови стандарти за жанра. Разбира се, по традиция играта се оказа и много удачна платформа за развиване на MOD-ове. Е, все още не е минало достатъчно време за създаване на наистина мащабни проекти, но идеи изглежда не липсват.**

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Същевременно един принципно нов като замисъл игрален режим в UT2003 беше Bombing Run. В него играчите се разделяха на два отбора, и всеки от тях се стремеше да се добере до топката, и да я вкара във противниковата "врата". Разбира се, всички веднага видяха в този игрален режим "нереалният" вариант на футбола. А явно някои са решили допълнително да подсилят приликата, като създадат DeathBall мода за UT2003.

До този момент в разработката в наблегнато най-вече върху геймплея, като промени в графично и звуково отношение спрямо оригинала практически няма. Всичко е базирано върху Bombing Run режима, но с някои сериозни разлики. Оръжията вече напълно са извадени от играта, и играчите разполагат единствено с Shield Gun. При нормални условия с негова помощ могат да отблъскват противниковите играчи, без да ги нараняват. От друга страна, играчът, който в момента носи топката (ако има такъв), може да бъде убит с въпросните оръжия, без възможност да се защити от своя страна. Това значително увеличава необходимостта от отборна игра – много е трудно да се пробие през противниковата отбрана без подкрепа.

| Графика |
|---|
| 9 |
| **Звук** |
| 9 |
| **Геймплей** |
| 9 |
| **Общо** |
| 9 |

Началото на срещата обикновено прилича на това на футболен мач – топката се появява в центъра на игрището (което е доста разтегливо понятие поради дизайна на нивата), и всеки от отборите се опитва да я достигне пръв. След като някой успее, започва истинската игра. Има две врати, и ако топката влезе в някоя от тях – се отбелязва точка за противника. Единственият начин да се отнеме топката е носещият я да бъде отстранен от играта, или иначе казано – убит. След това топката или се появява отново в центъра на игралното поле, или остава на мястото си. И така нататък – до отбелязване на точка. Разбира се, топката може да бъде и подавана на съотборник, но винаги съществува вероятността пасът да бъде пресечен, което си е доста сериозен риск.

Често срещана тактика е човекът с топката да бъде заобиколен от съотборниците си, които да се придвижват заедно с него, и да отблъскват противниковите играчи настрани. Това е само една от различните тактики. Друг вариант е и целият отбор да се пръсне по игралното поле, и да се играе на бързи пасове.

Основната разлика спрямо футболните правила е невъзможността топката да напуска границите на игралното поле, и поради това – отсъствието на всякакви статични положения, както и фалове и дузпи.

Друга възможност е и един играч да заеме позицията на вратар, като просто влезе в определеното поле около собствената си врата. По този начин получава определени бонуси – не може да бъде изблъскан или убит, а от своя страна може да убие всеки противников играч, дори и да не носи топката. В момента, в който излезе от полето обаче, той губи своя статут и се превръща в лесна мишена за останалите. Друго ограничение е, че няма право да задържа продължително време топката в себе си – трябва или да я изстреля нанякъде, или да излезе заедно с нея от полето.

### Стрелбата от разстояние е направена доста идейно

Силата на изстрела може да се контролира, но колкото по-силен е той, толкова е и по-неточен. Това предотвратява безсмислената стрелба от дълги разстояния и прави играта по-напрегната.

Нивата са девет на брой и са доста добре направени. Повечето от тях пресъздават футболни терени, пречупени през визията на играта – на различни нива, с различен размер, декори и обстановка. Някои са правоъгълни, други са с по-разнообразни форми, но като цяло всички са доста добри и оригинални.

DeathBall е мод с много добър замисъл, който е изключително забавен за игра, особено ако се играе от повече хора. Не е голям (около 40 MB), и не е труден за овладяване. Надявам се в бъдеще да се развие още.



Аз продавам лимонада...



Аз пак продавам лимонада...



Аз отново продавам лимонада...

# Lemonade Tycoon

| Графика | Звук | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 0 |

## Продавам лимонада, за да се гордее майка ми с мен

■ Hexacto ■ www.hexacto.com ■ P266 MHz, 64 MB RAM ■ uкономическа симулация ■ 1 CD

**Странна работа е да си редактор в геймърско списание. Погледнато от една странаq това занимание не е лошо. Хем играеш игри на аванта и се забавляваш, хем получаваш някакви пари за това. От друга страна обаче има някои странични явления, които на моменти ме карат да съжалявам, че съм се захванал с подобна дейност. Lemonade Tycoon е едно от тях.**

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Едва ли би могло да се измисли по-подходящо име за тази игра. Та тук освен лимонада, рецепти за лимонада, продукти за лимонада, будки за лимонада и оборудване за лимонада няма нищо друго. Всъщност има и още нещо. То се казва скука. Голяма, даже огромна, преливаща в неудържима досада и желание да направя нещо много лошо на двама души. Първо на този, който някоя сутрин се е събудил с идиотската идея за лимонадената икономическа симулация и второ на този, който ми връчи тази безумна игра и ме натовари с невъзможната мисия да пиша за нея. Вероятно съм доста краен, тъй като съдбата на редактора в геймърско списание често си прави шеги. До вчера се забавлявах с новото SimCity, а сега ми се налага да се боря с тази уникална недомислица.

В интерес на истината концепцията за Lemonade Tycoon съдържа нещо интересно и позитивно. Това е възможността да играете на всевъзможни платформи. Освен за PC играта излиза и за Pocket PC, Palm и Symbian-базирани устройства. Това по принцип е чудесно, но как е възможно за всички платформи, с толкова различни възможности, играта да изглежда по един и същ начин? И за какво всъщност има въобще PC-версия? Нима са се намерили достатъчно шантави хора, които да са готови да се разделят с $20? Колкото и да е странно подобни типове има в изобилие и ако посетите сайта на производителя, ще се убедите сами в това. Някак успях да преглътна възторжените ревюта и рецензии от уж авторитетни геймърски медии, но все още един въпрос стои в съзнанието ми и по никакъв начин не мога да го изгоня от там. Що за хора са тези, които се мъдрят в челото на класацията за отличниците в лимонадения бизнес? Много ми е интересно да разбера, кой е юнакът с прякор GLIM, който е успял да постигне зашеметяващия резултат от $2,450,615.15. Аз успях да издържа до около $1000 вече ми се гади само от мисълта за лимонада.

Най-забавното в цялата работа е Story-то. Оказва се, че трябва да влезете в ролята на невръстно хлапе, което иска да впечатли майка си като спечели пари със собствен бизнес. А какъв по-лесен бизнес от производството и продажбата на лимонада. Майката-спонсор отпуска $40 за продукти и бизнесът може да стартира. Най-важното обаче е рецептата. Лимонадата се прави от лимони, захар и лед, а истинското майсторство на бъдещия лимонаден бос е в способността му бързо да се ориентира за вкусовете на хората и да предлага най-добрата цена. Ако времето е горещо – лимонадата трябва да е с повече лед, ако е студено с по-малко и така докато се налучкат точните пропорции. Разбира се, бизнесът е хубаво да се разшири. За целта може да се купят разни миксери, хладилници, касов апарат, нова будка, а защо не и да се наеме място, в което далаверата ще тече с още по-голяма сила. Друг важен елемент от играта е редовното купуване на продукти и съответния рекламен бюджет. Претенциите на разработчиците за интелигентен геймплей са истински връх на нахалството. За да се провалите в тази игра, трябва да имате огромно желание за това. Можете да бъркате продуктите в каквито си искате пропорции и това не се отразява особено на продажбите на гадната ви лимонада. Единственото, за което трябва да внимавате, е да не прекалявате с цената. А колкото до графиката, просто не знам какво повече да кажа от това, което и сами ще видите като screenshots, поместени в списанието. Те са достатъчно красноречив пример, за това какво ви очаква, ако се излъжете и по някакъв повод решите да се сдобиете с Lemonade Tycoon.

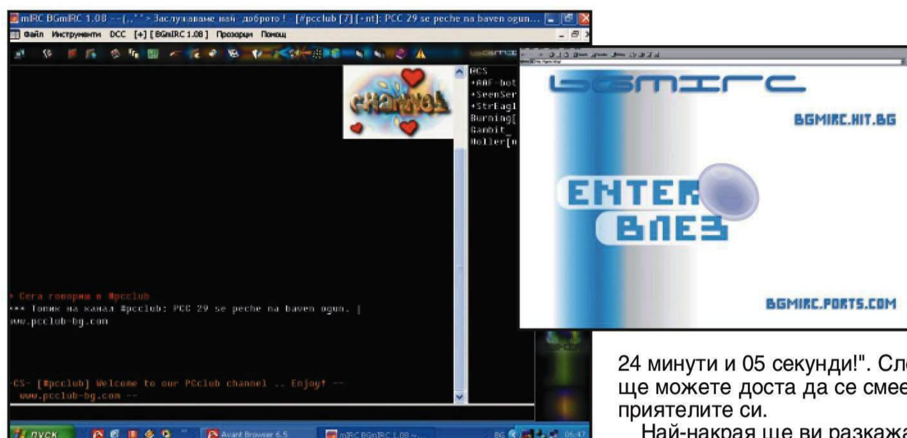
Аз не спирам да продавам лимонада.



# BGmIRC 1.08

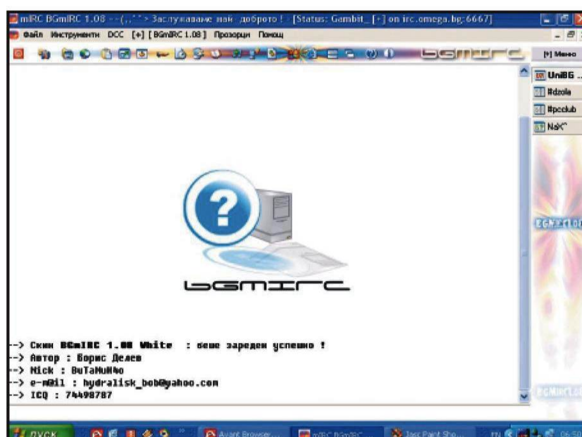
**В последно време българските софтуерни продукти стават все по-популярни. Бисквитка, BGmIRC... Тези имена бяха непознати или знаещите за тях си казваха "Да бе. Бисквити, Миркове... Как ли пък не. Много са бъгави". За радост на всички, авторите им пуснаха нови версии на техните продукти, които поправят много грешки. Те все още не са малко (пример: изключително неграмотните надписи в Бисквитка), но с всяка версия се изчистват и постепенно спечелват нови и нови потребители.**

Красимир Янков
**gambit_213@hotmail.com**




В тази статия ще ви разкажа за BGmIRC. Това е скрипт (надстройка) за най-популярната програма за чат – mIRC. Скриптът променя интерфейса на mIRC, добавя много нови функции, улесняващи чата, и е на БЪЛГАРСКИ! Бъгове също не отсъстват, но да започнем с добрите новини:

В главната лента се е появил бутон, създаден от самата програма. След натискането му веднага се набиват на очи скиновете и тъй наречените приставки. Авторът се е постарал да украси любимата на всички mIRC-а ( макар че се чете Емайерси, но Мирк е общо прието ) по най-различни начини, като е добавил Flash и анимирани Gif-ове. За момента в пакета са включени 3 базови «кожи», но на сайта на програмата могат да се намерят още 10-тина. Не е проблем да си създадете собствени скинове с любимата игра, или пък притежателите на компютърни клубове могат да си поръчат (напълно безплатно!) да им се направи скин за тяхната зала. За по известните канали създателят е включил и бутони, които стоят в горния десен ъгъл, и винаги ви напомнят където сте. По-надолу в менюто може да се намери опция за ъпдейт, но аз лично не я използвах, защото е доста мудна.



Ето че неусетно преминахме към втората секция от «специалното меню». Ако сте оператор на канал, или никът ви е регистриран, 100% знаете колко е мудно идентифицирането, регването на канал или пък бан-а на някой досадник. Все още прибягвате до командата /help? С BGmIRC това вече не е проблем! Точно в тази секция могат да се намерят АБСОЛЮТНО всички команди за CS, NS, MS и Global. Изключително гот е да си направите канал на вашето училище (университет, фирма) и да направите така, че вместо CS, във вашия канал непрестанно да бди най-лошата учителка, или шефът на фирмата. Същата промяна в никовете на сервизните ботове, можете да направите с MS и NS. В опциите за NS можете да зададете автоматично идентифициране, когато влезете и да въведете вашата информация. За MS положението е същото. Настройка, оставяне на съобщения, приемане, изпращане. Всички трудно запомними функции и команди вече са достъпни само с 2 клика на мишката.

Следващите няколко опции са за намиране на определен човек, преход в "away" статус, показване на системната ви информация на някого и излизане от IRC със специално съобщение. По-подробно ще разясня Away фунцкията, защото тя е от голямо значение. Когато ставате от компютъра, или не искате да ви безпокоят, можете най-спокойно да се си смените ника (пример: Gambit|spi), да си пуснете скринсейвър, или да кажете на програмата да казва на всеки заговорил ви, че имате поважна работа. Много весело е, когато се сложите за малко "away" (пример: Gambit|yade), и когато се върнете, програмата ще изпише нещо от рода: "Gambit се завърна! Той яде 24 минути и 05 секунди!". След това ще можете доста да се смеете с приятелите си.

Най-накрая ще ви разкажа към функциите, които изцяло са посветени на забавление! Там присъстват бързи бутони до най-важните Windows-овски програми, няколко игрички, интересното хрумване BGPaint ( a.k.a Windows Messenger), BGmIRC Mp3 player и възможност за заключване на скрипта. Игрите представляват адаптации на класиките като Snake и Tetris, и са абсолютно безполезни, освен ако не страдате от дълбока скука. BGPaint представлява възможност за рисуване между двама потребители, която за съжаление не успях да тествам. Mp3 player-ът е доста нескопосан, тъй като не присъстват нито Playlist-ове, нито възможност за повтаряне на една и съща песен, но авторът обещава тези неща да се появят в BGmIRC 1.09.

След толкова големите похвали, следва място и за лошите черти на скрипта. Хубавото е, че те са малко, а лошото е, че са много досадни. Например не можете да сменяте езика, на който пишете в момента, не можете да правите copy-paste с клавишни комбинации, понякога се появяват странни знаци. Създателят на скрипта (истинското му име е Борис Делев, а никът – BuTaMuH4o) е създал и доста ефикасна feeback система. Всеки път, когато той е в IRC, ще ви излиза съобщение и ще можете да го похвалите, да му препоръчате нещо, или да оплюете тотално надстройката ;-).

BGmIRC е един от най-добрите български интернет софтуерни продукти. Неговата малка популярност е може би, била предизвикана от малката реклама, която авторът е правил, но сега програмата набира скорост. Сайтът, от който можете да изтеглите BGmIRC, е bgmirc.hit.bg или можете да си го инсталирате от диск 2 на списанието. Там можете да намерите и нови скинове и приставки за програмата. И за финал на всичко казано дотук ще добавя само – BGmIRC е напълно безплатен!

# mufc.hit.bg

## За феновете на Ман Юнайтед

**Най-популярният футболен клуб в света е Манчестър Юнайтед, сочат различни изследвания и статистики. Успехите през последните години на международната сцена и шампионските купи на Острова вероятно направиха Юнайтед английския отбор с най-много привърженици и у нас.**

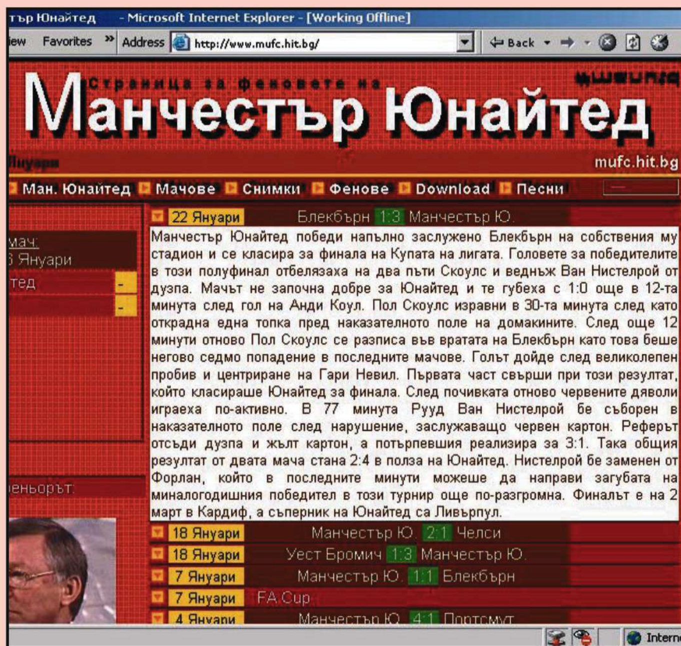
Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

Сайтът, на който е посветена настоящата статия, е ако не единственият, то един от малкото, които са се нагърбили с благородната задача да информират и забавляват феновете на "червените дяволи" в България.На заглавната страница ще намерите подробен репортаж от последния мач на тима и резултати от предишни срещи. Можете да видите временното класиране в Англия и кой е предстоящият двубой на Бекъм и компания, а в момента и да гласувате за футболист на 2002 година за отбора (води холандският централен нападател Нистелрой).

В секцията, посветена на историята на Манчестър Юнайтед, ще намерите изчерпателна информация за създаването и успехите на клуба, най-важните дати, резултати и спечелени купи. Любопитен факт е, че от основаването се през 1878 г. до 1902 отборът е носел друго име (Нютън Хийт) и едва след тази важна година започват успехите.

В раздела "Мачове" е публикувана статистиката за всички официални двубои през годината – във Висшата лига, Купата на Англия, Купата на лигата и Шампионската лига. В "Снимки" ще откриете фотографии (с много ниска резолюция) на отбора и на отделни футболисти. Такива, подходящи за "тапети", са поместени и в раздела "Download". Тук верните фенове могат да изтеглят и mp3-ки с любимите песни (текстовете им са в "Песни"), видео от някои мачове на Острова и дори скинове за WinAmp. Интересна идея е съставянето на листа на привържениците на Манчестър Юнайтед от цяла България – всеки, който поиска, може да се запише, като посочи датата на раждането си, от кое населено място е и любимия си футболист.

Прекрасното впечатление от този фенски сайт се нарушава от състоянието на т. нар. форум (който, по обективни причини, представлява просто книга за гости). В него се изявяват доста от грозните черти на българските запалянковци – непрекъснати псувни и хули срещу други отбори, съпроводени и с глупавата практика на уебмастъра да трие имената на останалите клубове, не само английски, но и български.




# cameron-diaz.hu

## Cameron Diaz Galeria




Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

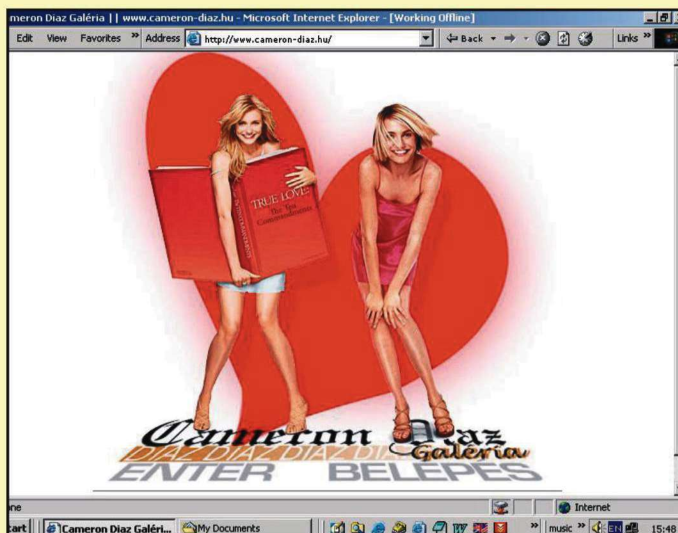
Както личи от името му, този унгарски сайт събира в себе си галерия от снимки на една от най-симпатичните холивудски актриси Камерън Диаз.

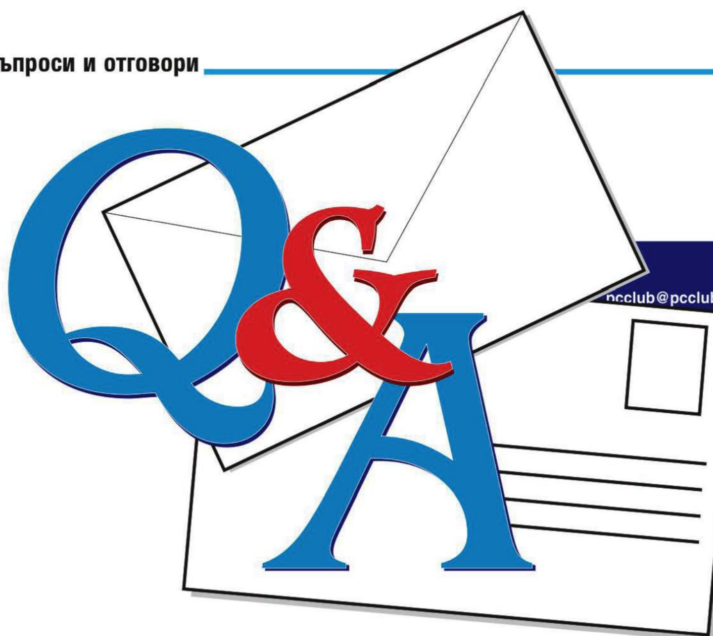
Снимките по уверенията на автора са над 2200 (!) и повечето от тях са с доста добро качество. Изключения са папарашките, някои от които въпреки това предлагат любопитни гледки и са в състояние да накарат всекиго да благодари искрено и да промени отношението си към клюкарските издания и щастливите им автори. По-голямото количество от останалите изображения са от сесии пред различни списания и рекламни снимки на облекло, както и от светски събития, телевизионни интервюта и пр.

Както във всеки фенски сайт, и тук ще откриете биографична информация, изчерпателна филмография, трейлъри, плакати, линкове, дори аудио и видео-интервюта.

Любопитна информация, която се отнася и до геймърите, е, че вторият филм в кариерата на актрисата е трябвало да бъде Mortal Kombat (1995). Тя обаче загубила ролята (на Соня Блейд, играна от Бриджит Уилсън), след като си счупила ръката по време на карате-тренировка.

Някои от следващите продукции, в които би трябвало да участва Диаз, са "Ангелите на Чарли"-2 и "Шрек"-2.






pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com

# Гневните хълмове

From: berserk@the666club.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

**Здравейте, PC Club!**

Това писмо е малко необичайно, защото няма за цел нито да ви хвали, нито да ви критикува в общ план.

Но нека започна с малко... ахъм... "предистория".

Аз не съм фен на PC Club, но не мразя списанието или нещо подобно. Тъй де, без конкуренция не може, нали?

Защо ви пиша? Заради една ваша статия, която един ваш фен извади като аргумент, когато се опитах да го убедя, че играта, за която спорехме, е шедьовър. Няма да го увъртам повече, а направо ще я назова: Silent Hill 2 (PC). Прочетох статията и видях много глупави изказвания. Не, не бързайте да ми теглите майната, а прочетете писмото докрай.

Да пристъпим към статията. Ще карам по памет, като ще започна от най-дребните неща и ще свърша със сериозните критики.

Авторът ѝ (не му помня името, сори) беше казал, че играта плаши с това, което НЕ СЕ случва. Бих желал да го поправя - играта плаши с това, което ЩЕ СЕ случи. И именно очакването на поредната доза адреналин е най-плашеща.

После - кът-сцените щели да породят досада у "масовия играч". Хора, откога т.нар. "масов играч" играе нещо друго, освен повърхностни екшъни от сорта на Counter Strike? Тази игра не е предназначена за "масовия играч", и то не за друго, а защото няма да я разбере. Ако кът-сцените бяха изпълнени с динамика в стил Джон Ву играта нямаше да е това, което е, нали?

Нататък - имало прилики с Resident Evil. Ами естествено! Все едно да кажеш "Ма то тоя Unreal Tournament 2003 почти същия като Quake 3, само некви мутатори и по-нова графика, ей тва е разликата". Естествено, че има прилики! Нали са от един и същ жанр все пак! Но питайте всеки, който разбира от жанра, и веднага ще чуете, че именно наличието на РАЗЛИКИ с Resident Evil е едно от нещата, което прави играта великолепна. Защото RE е селски хорър, където зомбитата са сложени единствено с целта да ви вземат кръв. SH 2 е ЕЛЕГАНТЕН хорър. Там наместо поредния тъпоумен мутант чувате дискретни шумове, които не можете да определите, проскърцвания, внезапни писъци и т.н. Ако си сам, шансът да се уплашиш от нещо в RE не е голям. В SH 2 е 100 процентов, поне при първото превъртане.

Освен това - камерата в SH 2 е подвижна, а и графиката вече е изцяло в 3D, и още куп технически преимущества.

А че не предлага нищо ново за жанра съм съгласен. Както и за глупавите въпроси от сорта на "Ще скочиш ли в дупката? Да/Не", при положение, че и без друго няма накъде да се ходи, освен да се скочи.

Но тук е мястото да се замислите - колко нови игри предлагат нововъведения? Изключително малко. Това е неоспорим факт.

Стигам до моментът, който ме накара да стигна до извода, изложен в края на писмото.

Цитирам по памет: "Но какво е това Survival Horror? Няма такъв жанр. Survival Horror-ът е просто осакатен action-adventure. Нито екшъна му като екшън, нито адвенчъра му като адвенчър."

Селско изказване, братле (това е обръщение към автора на статията). Ще се аргументирам, за да не кажеш, че съм голословен.

Първо за адвенчъра. Ти какво искаш? Дърпане на ръчки? Не може да има дърпане на ръчки в град. Би било глупаво. Ти виждал ли си град, където не отваряш вратите с ключове, а с дърпане на ръчки?

"Пъзели!!!" ще кажеш ти. Съжалявам, че те разочаровам, но това не е Quest. Нито пък осакатен екшън-адвенчър. Това е именно Survival Horror (това е отговор на въпроса ти дали има такъв жанр - има!) и загадките са възможно най-удачно избраните за жанра. Ако ми кажеш, че загадката с часовника не е идейна дори и за стандартите на някой куест, значи просто... и аз не знам какво. Загадките в Silent Hill 2 са възможно най-добрите в жанра, не като онези глупости в Resident-а.

Второ - екшъна. Предполагам, че критиката ти е свързана с това, че играта (и Джеймс Съндерланд в частност) не били достатъчно "раздвижени".

А ТИ КАКВО ОЧАКВАШ БЕ!!! Джеймс е човек, който през живота си е виждал някакво оръжие единствено на поставката за ножове в кухнята! Какво искаш? Тройно задно салто на забавен каданс, а докато то трае, героят да вдигне тежка картечница в едната ръка, с нея да застреля 30 изрода още докато е във въздуха, а с другата ръка да убие още толкова, размахвайки самурайска катана? Ми сори, братле - сбъркал си игрите. Пробвай с Max Payne, или със скоро излизащата BloodRayne.

Играл ли си Silent Hill 2 на трудност на битките Hard? Там 3 чудовища накуп от най-слабите видове са проблем, независимо колко са бавни и глупави някои от тях. Ако героят беше смесица от Кайл Катарн, Макс Пейн, Терминатор, Рамбо и Дюк Нюкъм, нямаше да се чувстваш жалък и беззащитен. Да - ЖАЛЪК И БЕЗЗАЩИТЕН, защото това, приятелю, е жанра Survival Horror - да ОЦЕЛЕЕШ (survival) сред УЖАСА (horror). Ако бойните сцени бяха по-раздвижени, а това предполага поредния супер-екшънгерой, оцеляването щеше да е лесно. Лесното оцеляване ще превърне всеки Suvival Horror в - цитирам - "осакатен екшън-адвенчър". Помисли над това.

Забележките относно интерак-

тивността ги приемам. Но спомни си каква беше тя в МОНАА - тук-таме врата, тук-таме картечно гнездо. И това е. А, и прехваленият танк, който е нещо крайно зле реализирано.

За това се сещам в момента. Аз мога да си извадя един извод - авторът на статията за Silent Hill 2 не е запознат със жанра, следователно не може трезво да прецени силните и слабите страни на играта. Или пък Е запознат с жанра, но не се е спрял да си помисли преди да избълва критиките си, които са без логично покритие поради изказаните от мен аргументи.

Пак повтарям - ако искаш сериозни загадки, приятелю мой, има си куестове. Ако искаш спиращ дъха екшън - има си shooter-и. Survival Horror-а предлага СТРАХ, и при подходяща атмосфера (разбирай - сам и на тъмно) и подходящо настроение (не върви да си пуснеш играта след поредната Counter-Strike партия) Silent Hill 2 с радост ще ти го даде.

Надявам се само, че хорър-феновете, които четат списанието ви редовно, не са се хванали за думите ти и са опитали Silent Hill 2. Ако не - те губят.

Айде, и следващия път, когато пишеш за игра от жанра, не се изхвърляй толкова селски и така неподготвено.

Със здраве и нали знаете - No Hard Feelings (but with hard music)!

**Berserk**

***Reply:***

*Добре аргументирана критика винаги сме ценили. Ето и отговора на Веселин Жилов по засегнатите в писмото въпроси:*

*Преди да напиша статията си, минах SH2 два пъти (на Hard). Според мен това е една от най-добрите игри за 2002. Получих немалко писма от читатели с въпроси: "ще тръгне ли SH2 на моята машина?", "заецнах еди къде си, помагай!". Толкова по въпроса колко хора съм "отказал" от играта. С писмото ти няма как да споря, защото то изобщо не противоречи на статията ми (прочети я пак!). Изключение прави само твърдението ми, че survival horror-а е осакатен action-adventure. Под "екшън-приключение" нямам предвид геймплей от типа на Tomb Raider или екшън-куест. В това понятие влизат игри, които за жалост съвсем ги няма през последните няколко години. На техния фон няма как да не усетиш колко по-разнообразен и идеен можеше да е геймплеят на SH2. Прочети моя Hall Of Fame от брой 20, в който разказвам за Alone in the dark 1, поне нея като хорър фен трябва да познаваш. И накрая, благодаря ти за аргументираната критика. Само те моля: не обиждай селяните, те ни хранят.*

# Екзистенциални въпроси

From: nic4o@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

**Здравейте,**

Няма смисъл да използваме разни клишета от рода, че сте най-добрите, че вашето списание е страхотно и т.н. и т.н. - вий си го знаете.

Но, все пак можете повече. Абе, хора, започва да ви умира рубриката Format C:...не ви ли е срам. Сигурни сме, че много фенове ви пращат предложения за тази рубрика. Ето едно предложение от нас двамата.

Имаме още няколко въпроса да ви попитаме:

1. Не ви ли е срам, бе, хора? Не се шегувайте с умрелите, била ли гавра (буквално) в брой...не знаем кой точно отдавна беше, публикувахте за едно китайче дето се е гъкнало след 86 часова игра. Тогава много се издразнихме за този ваш коментар.
2. Имате ли някаква информация, какви игри ще бъдат включени в WCG-то следващата година?
3. Бихте ли ми направили конфигурация за геймърско PC (без монитор и без HDD), до $800? Но да може да тръгне Doom 3 на него без проблем :))
4. Има ли по-добра програма за сваляне от GetRight?

Ваши верни фенове
MEFISTOFEL и HARON

***Reply:***

*Ето и няколко отговора: Format C: не се е гътнало, поскоро пропуска някои и друг брой. За следващия месец тържествено обещаваме, че ще го има пак. За корееца, който почина след 86-часова игра фактите са безспорни. Не сме имали и нямаме намерение да се гаврим с човека. Всичко около следващото WCG ще се изясни до края на март. Със сигурност в него ще има WarCraft III и StarCraft. Останалите игри все още не са фиксирани. Веднага щом научим повече ще ви информираме подробно и в списанието и на сайта. Дали има по-добра програма от GetRight е въпрос най-вече на вкус. Ние в редакцията ползваме предимно FlashGet за теглене на файлове. За финал и конфигурацията. За тези пари можеш да си вземеш P4 на над 2 GHz с 512 RAM и GeForce 3 или Radeon 8500. Тази система би следвало да се сбори с Doom 3... когато, разбира се, играта излезе.*

# Келтските крале и видеото

From: raven_thegamer@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

**Привет на всички от редакцията на PC Club.**

Много ме кефи вашето списание и затова го следя почти редовно. Казвам почти, защото в нашия малък град не винаги се сещат да го докарат. Ама няма нищо, важното е че имам брой 2, с което много се гордея.

Хареса ми идеята да пускате 2 диска. За това, че в последния брой страниците бяха малко няма да ви питам. Вероятно не е имало достатъчно заглавия, които да публикувате.

Искам да ви питам с какъв плейър се гледат клипчетата от дисковете ви? Защо не напишете тактики за WarCraft 3, Age of Mythology и най-новия български суперхит Celtic Kings? Вярно ли е, че е била 2 седмици на първо място по продажби в Испания? Има ли сайт на играта?

***Reply:***

*Привет и от нас. За съжаление списанието очевидно не се зарежда редовно в някои населени места, което обаче не зависи от нас, а от местните разпространители. И друг път сме казвали, че най-сигурният начин да се сдобиете със списанието е абонаментът. Това важи с особена сила за списанието с DVD, което ще се разпространява първоначално само в 5 града. Всичко за абонамента можете да намерите на стр.6 от настоящия брой. Намалението на страниците е временно и се надяваме още следващия месец да ви предложим отново по-голям обем на списанието. Колкото до клиповете: за да гледате всичко, е необходимо да имате Windows Media Player 9 (има го на настоящия диск), DixV 5.0.3 (също на диск 2 към броя) и QuickTime 6, който публикувахме миналия месец. Най-накрая стигаме и до тактиките. Такива, разбира се, ще пускаме от време на време за хитови заглавия. А всичко за Celtic Kings можеш да намериш в Интернет на www.celtickings-game.com*



# Magic The Gathering

## Стратегическите игри не винаги са зад компютърния монитор

■ Wizards of the Coast ■ www.magicthegathering.com



**Макар че тематиката на списание PC Club винаги ще е центрирана около компютрите и компютърните игри, ние често си позволяваме да я разнообразяваме с повече или по-малко отдалечени теми – такава е например постоянната кинорубрика, а редовните читатели сигурно си спомнят и серията от статии, посветени на настолните ролеви игри. В този брой представям на вашето внимание още едно хоби, което не е пряко свързано с компютрите и все пак вероятно ще ви се стори интересно. Става дума за изключително популярните на запад игри с карти за колекциониране и размяна, наричани с общото име Trading Card Games (TCG). Ще се спра по-конкретно на най-старата и все още най-популярната измежду тях – Magic: The Gathering.**

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Картите. В историята на човечеството тези картонени правоъгълници са били използвани за всевъзможни дейности – аристократите са убивали времето си с редене на сложни пасианси, гадателите са се опитвали да прозрат бъдещето и да разкрият тайните на окултното чрез тях, комарджиите с алчен блясък в очите са залагали и последната си риза в десетките хазартни игри със същите тези картончета. Игрите с карти, еволюирали през годините, са доста – от детските (кой не е играл на "война" като малък) до задълбочено-интелектуалните, като Негово Величество Бриджа. И всички те си приличат... Но само преди десет години се появи нещо наистина оригинално и различно. Американският професор Ричард Гарфийлд успя да изненада цял свят с коренно нова концепция за игра с карти за двама или повече души -

### През 1993 бе отпечатана първата версия на фентъзи-стратегическата игра Magic

Всеки участващ играч влиза в ролята на могъщ магьосник от вълшебната страна Доминария. Той трябва да се противопостави на своите опоненти, използвайки за победата си разнообразни магии, бойци и зверове. Стандартна победа се постига, когато един играч отнеме двадесетте жизнени точки на всеки от противниците си, но има и няколко по-нестандартни начина за спечелване на играта. Съвсем както в някоя компютърна стратегия с фентъзи мотиви маговете призовават зверове и природни стихии на своя страна, цели армии загиват в кървави сражения, черната магия изкарва мъртъвците от гробовете, хвърчат огнени кълба и мистични магически заряди... Направо е невероятно, че всичко това е постигнато не със съвременните дигитални технологии, а с най-обикновени правоъгълни картончета.

Може би най-гениалната идея на Гарфийлд е, че всеки един от отделните участници играе със свое собствено тесте карти, което е конструирал чрез модифициране на стандартните, предварително подготвени тестета, покупка на пакетчета случайно подбрани карти (т.нар. "бустъри") и размяна. Стандартната големина на тестетата е 60 карти (но е позволено да се играе и с повече), които всъщност представляват репертоарът магии и други способности, от които играчът може да се възползва. И тъй като всеки сам конструира своето тесте, то играта се пренася извън игровата маса – трябва да намерите и размените карти, които работят добре с останалите карти от вашето тесте, да прецените какво ви е излишно, да си създадете тесте, което пасва най-добре на игровия ви стил... А възможностите са на практика неограничени, защото от излизането на първата версия на Magic, досега, са отпечатани почти 4000 различни от-






делни карти, издавани в комплекти под формата на абсолютно съвместими един с друг "експанжъни", съвсем както в компютърните игри. Авторите – небезизвестната компания Wizards of the Coast, продължават да издават нови комплекти веднъж на няколко месеца. Макар че не всички тези хиляди карти са достъпни в днешно време, разнообразието е предостатъчно, а когато "разработите" своето първо тесте, със сигурност ще установите, че то е уникално и се различава от това на вашия приятел. Точно в това безкрайно разнообразие от комбинации и възможности се крие чара на играта.

### Петте цвята на магията

Също както в една компютърна стратегическа игра имате на разположение бойни единици, сгради, технологии и ресурси, така и в Magic има няколко различни типа карти с различно предназначение – земи, същества, няколко вида заклинания, артефакти и др. От земите се добива магическа енергия, която е основен ресурс в играта. Маната е в пет различни цвята – бяла, която се добива от равнините; зелена, растяща в горите; червена, идваща от планините; синя, извираща от океана и черна, от смърдящите на разложение тресавища. Отделните карти в Magic обикновено принадлежат на един от основните пет магически цвята, макар че има както многоцветни карти, така и безцветни (наричани артефакти). Всеки цвят магия има своите силни и слаби страни, а също така се асоциира с определен игрови стил. Например зелената магия разчита най-вече на бърз растеж и груба сила, а синята – на контрол над играта, манипулиране и контриране на противниковите магии. Черното, както винаги, е символ на некромантиката и аморалността, бялото – на реда, добрата защита и организираната армия а червената магия е най-добра в директно поразяващите заклинания и бясната атака. В едно тесте е нормално да участват не повече от два от тези магически цветове, макар че изключенията не са рядкост и се срещат дори петцветни тестета.

Няма дори да правя опит да опиша в тази статия правилата на играта, защото не това е целта й, а освен това пълният комплект правила с всичките им подробности и тълкования би запълнил цялото списание. Подробно 90-странично описание на последната ревизия на правилата можете да намерите на официалния сайт. Не се шегувам – играта е комплексна и сериозна. Естествено, предвидено е и съкратено ръководство за по-неопитни играчи.

Няма да е преувеличение, ако кажа, че Magic отдавна е изпреварила по популярност както бриджа, така и шаха в западните държави – не случайно по света редовно се организират професионални турнири с огромни наградни фондове. За щастие, тя също така е приятелска към новаците – съвсем не е необходимо да се знаят всички правила в началото. По-сложните механики, "тънкостите" при конструирането на тестета и триковете в самата игра, се заучават постепенно, защото това е едно прекрасно хоби, което може да ви забавлява години наред и винаги ще ви предлага нещо ново. Длъжен съм да ви предупредя, че Magic също така може да стане и доста скъпо хоби – комерсиалният модел със закупуването на случайни карти, постоянното издаване на нови "експанжъни", както и практическата невъзможност да се съберат всички карти в крайна сметка означават сериозни разходи за най-запалените играчи. Много са ексцентричните американци, които дават хиляди долари годишно за тази игра, но на мен ми се ще да вярвам, че българинът е по-разумен и предпочита да се забавлява от сърце с подобна игра, отколкото да харчи купища пари за нея. А като средство за забавление играта е нещо превъзходно и я препоръчвам искрено и горещо на всеки, който си пада по интелектуалните предизвикателства.

Знам, че с тази кратка статия едва ли съм изградил някакво ясно описание на Magic, но ако поне съм ви дал някаква най-обща представа за това какво представляват TCG и съм ви заинтригувал, то значи си е струвало да допуснем подобна странична тема на страниците на PC Club. В самия край на статията искам да се върна към компютърните игри и да отбележа за пълнота, че през годините

### Magic е издавана неколкократно и в дигитален вариант

В момента единственият продаващ се лицензиран продукт е предназначеният за мрежова игра MTG: Online, но като че ли е той е твърде скъп за българите, тъй като изисква закупуване на виртуалните карти със съвсем реални пари. Въпреки това можете да пробвате демонстрационната му версия, която позволява безплатна игра с предварително подготвени, неподлежащи на промяна 40-картови прости тестета от всеки цвят. Препоръчвам ви също издадената преди доста години от Microprose едноименна стратегическа компютърна игра Magic: The Gathering, която така и не стана популярна у нас. С малко търсене из Интернет лесно ще откриете и доста интересни некомерсиални фенски продукти по темата.

# Transport Tycoon Deluxe




▲ Това китно градче е Свищов :)




▲ Това се казва голяма гара.




▲ Голям град в тропика.

**Transport Tycoon Deluxe и до днес си остава класика в жанра, и то не само защото другите заглавия на такава тематика са много малко. Тя излезе през далечната 1995 г. – златното време на компанията Microprose, и се явява наследник на Railroad Tycoon серията, но значително разширява геймплея, добавяйки много нови възможности за играча.**

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Разбира се, бурното развитие на хардуера и софтуера даде своето отражение, за съжаление в отрицателен аспект. Първите проблеми се появиха с излизането на Windows 2000, тъй като играта, по принцип чисто DOS приложение, отказваше да тръгне. По всичко изглеждаше, че манията около нея ще замре, но се оказа, че още преди време Microprose са пуснали Windows-ка версия с поддръжка на DirectX. Това решава повечето от проблемите, а пък един неофициален пач (който сам по себе внася много нови елементи, но няма да се спирам подробно на него) се справя и с останалите и играта вече може да се играе безпроблемно на всички Windows платформи.

TTD симулира изграждането на транспортна мрежа в определена област. Играчът по никакъв начин не е ограничен в избора си, тъй като присъстват всички видове транспорт – по въздух, по вода, и наземен. А за всеки от тях има огромен избор от превозни средства, отново със своите предимства и недостатъци. Това прави играта доста комплексна, и изграждането на ефективно действаща система далеч не е лесна задача.

Има две възможности за развитие на действието – готови сценарии, или пък "свободна" игра, като е възможно и генериране на произволна карта по зададени параметри – например каква част от терена да е суша, колко хълмиста да е местността, количеството на градовете и т.н. Налице са четири типа терени, всеки от които е с различни превозни средства, декори, и индустрии. Тези типове са "temperate", "sub-arctic", "sub-tropic" и "toyland". Последният е вкаран в играта по-скоро за майтап, тъй като представлява местност, изградена от захарни пръчки и други сладкишчета, а вие пренасяте насам-натам неща като захарен памук, кока-кола, и батерии.

Оттук нататък започва самото развитие. Началото на действието е през 1950 г., и

**всеки играч започва с $200,000, които са взети назаем от банката**

и това е всичко. По-нататъшното развитие зависи от самия него. Обикновено първата стъпка е създаването на автобусни линии в по-големите градове на картата. Това повишава престижа на компанията, без да носи някакви реални приходи. Следващата стъпка е изграждане на нови линии между градчетата и по-печелившите индустрии. Найдоходният отрасъл е железопътният транспорт, тъй като себестойността на влаковете не е особено висока, нито пък разходите по поддръжката им. Големият кошмар всъщност е прокарването на самите линии, но и с това се свиква.

След 5-6 години игрално време добрият играч вече би трябвало да е натрупал някакъв капитал и да е върнал заемите си към банката. От този момент започва истинският възход, и именно тук се проявява сложността на играта. Например намерили сте доста производителна мина за въглища, която добива по 540 тона месечно (средната цифра за такава мина е 135 тона), а другаде имате електроцентрала, която спешно се нуждае от въпросните въглища. Моментално се построяват две или три ЖП линии между двете индустрии, сглобяват се няколко влакови композиции, и парите започват да валят като дъжд. Разбира се, описаната ситуация е от най-

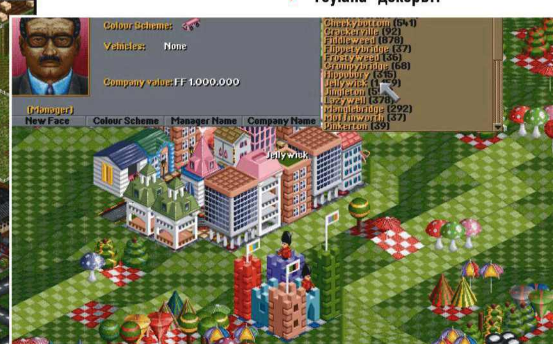
елементарните в играта. Но представете си, че имате три "по-слабички" ферми, които произвеждат по 80 тона зърно и "жива стока". Пускате един по-бърз влак да ги обхожда всичките, след което да доставя тези продукти в близката фабрика. Тя от своя страна преработва всичко това в стоки (goods), които отново чрез влакове или камиони можете да доставяте директно в градовете. Но откривате, че не можете да зареждате фабриката достатъчно бързо, и като цяло нещата не са достатъчно ефективни. Решението е просто – намирате някоя мина за желязна руда, свързвате я с леярна, където желязото се преработва в стомана, а нея доставяте на същата тази фабрика, което увеличава производството й.

С течение на времето се появяват нови видове транспорт и превозни средства. Докато в началото разполагате с парни локомотиви с максимална скорост 128км/ч и мощност от 1 200 hp, то в края на играта ще използват истински зверове, които се движат на магнитна възглавница, развиват 643км/ч и разполагат с 20 000 hp. Разбира се, цените им са доста високи, както и разходите по поддръжката им, но си струват всеки цент. Като казах цент, се сетих нещо – можете да настройвате всевъзможни опции, като например използваната валута (щатски долари, английски лири, йени, и какви ли още не), дали скоростта да се измерва в мили или в километри, дали превозните средства да се движат в лявото или в дясното платно на пътя – въобще помислено е за всичко. Можете да променяте и имената на селищата.

Освен изброените дейности можете да правите и много други неща – например да строите офиси на компанията си, да дарявате пари в различните градове с цел подобряване на пътищата, да развивате свои индустрии (само от "преработвателен" тип, т.е. не можете да строите такива, които добиват някакъв материал), и др. Можете да променяте терена (което обаче понякога излиза доста солено), да създавате водни басейни или пък да издигате големи хълмове.




Две продуктивни индустрии.



"Toyland" декорът.

Развитието в TTD приключва през 2070 г., след което броячът за годините спира, и вече не се появяват нови машини и т.н., но действието все пак продължава. С други думи – реално няма никакво ограничение във времето.

Разбира се, в играта има и конкуренция, която също не спи (но за сметка на това може да се изключи), и се развива паралелно с вас. Борбата става много ожесточена, когато се опитвате първи да установите мрежа между две индустрии, но изведнъж прекият ви конкурент изкупи или застрои всичката земя около някоя от тях (да, и това е възможно), и вие се оказвате в задънена улица.

Всичко казано дотук може би звучи малко сложно, но всъщност не е така. Интерфейсът е удобен и интуитивен, и само след няколко часа вече ще сте го научили достатъчно добре. Има много практична миникарта, разнообразни статистики, отчети, и таблици и във всеки един момент можете да проверите какво е положението с произволен елемент от бизнеса ви. Може би единствените недомислици са свързани с подмененето на превозните средства и влаковите линии. Знаете ли какво е приберете в депото един автобус, след което да го продадете, да купите нов на негово място и накрая да го пуснете отново в движение? Не, не е трудно... просто когато се наложи да го правите за около 60 автобуса, ще разберете какво имам предвид. Освен това има три вида влакови линии. В началото разполагате само с нормални ЖП такива, но скоро след 2000г. навлизат монорелсовите. И отново ръчно трябва да разрушите всички линии и да построите нови на тяхно място. А двайсетина години по-късно трябва да повторите процеса, защото вече ще има и "магнитни" релси. Това е може би единственият досаден момент в играта – създателите на играта можеха да го улеснят, като добавят готови опции за такива неща.

Разбира се, има и някои "странни" неща, които изглежда са направени с цел балансиране на геймплея. Например имате градче с население от 4500 души (което по стандартите на играта е много голям град), а в него имате три спирки за пътници, където в момента чакат някакъв транспорт 4000 човека, и то от около 3 месеца. Така като се замисля, в някои райони на София положението е почти същото, така че все пак известен реализъм като че ли има :)

В графично отношение играта и досега не изглежда много зле, във всеки случай е на достатъчно добро ниво. Същото важи и за звуковите ефекти. Може би най-култовото е, че се поддържа и мултиплейър, за съжаление само между двама играчи. Аз обаче съм играл в такъв режим и трябва да кажа, че преживяването беше страхотно.

Ако не сте виждали никога TTD, дори и да не сте фенове на икономическите стратегии – намерете си я, няма да съжалявате.




На Софийското летище има 443 чакащи.



Оттук се правят новите МПС-та.

# Arcade

## Pole Position







**Моторите реват като ранени зверове, предстартовото броене започва, адреналинът ви стремително се покачва, сърцето ви бие на неравни интервали, очите са фиксирани върху червената лампа, стъпалото ви нервно потрепва около газ педала, едната ръка гали скоростния лост, а другата е обгърнала волана, виковете на публиката биват заглушени от симфонията на двигателите, бикини блондинка размахва черно-бял флаг, 3...2...1... Зелената светлина заслепява възприятията ви.......GO!**

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Винаги съм се възхищавал изключително много на състезателните игри - те бяха единствените, които ми вдигаха истински адреналина, само с тях можех да изживея ултимативния кик. Макар че тези симулатори предлагаха най-краткотрайното забавление (всяка игра продължаваше не повече от минута-две), то винаги беше най-силното, най-интензивното преживяване. Тогава знаех отлично, че си хвърлям парите на вятъра, че по-сакат и некоординиран шофьор от мен не се е пръквал на тази земя, но неимоверната скорост, трупащата се около мен публика и невероятното усещане да седя в пилотската кабина винаги успяваха да ме "убедят" за поне още един рунд, още един жетон; този път ще им покажа на тез мизерници, този път ще мина поне първия чекпойнт.

Pole Position е оригиналното мамче (или ако предпочитате - бащица) на този жанр, безспорно най-влиятелната racing игра. Без нея този тип игрални автомати вероятно никога нямаше да добият такава популярност. В началото на 80-те при всички ралита действието се е наблюдавало от горе, а реализмът е бил мръсна дума. Pole Position за първи път въвежда перспективата зад колата/болида, с което прави революция и налага бъдещия стандарт при правенето на този тип симулатори. Но перспективата не беше единственото ѝ преимущество - в онези безпросветни години бяха изключително впечатляващи дори дреболийки като "реалистичното" действие (поне тогава си мислех, че карането изглежда точно така), наличието на говор, пъстрите пейзажчета, билбордовете, на които имаше рисунчици или надписчета, облачетата, тревичката, шарените колички - хей, не смейте, по онова време това ни се струваше върхът на сладоледа, същински Еверест в технологията на видеоигрите.

Управлявате някакво странно болидче тип Формула 1 или Инди-кар по пистата Фуджи, която впрочем е и единствената в играта. В началото трябваше да се състезавате за време (получавахте екстра секунди за всяка мината обиколка) и да се опитате да се преборите за така бленувания от всеки пилот "пол позишън". Едва след успешно класиране имахте шанс да докажете уменията си в същинското състезание. Pole Position обаче беше толкова трудна, че се смяташе за голямо постижение, ако въобще успеехте да стигнете до самото състезание, при положение, че почти всички "окапваха" още на квалификациите. Управлението беше изключително удобно и лесно за усвояване (волан, скоростен лост и газ педал), така че можехте да се концентрирате изцяло върху надпреварата.

Архаична по съвременните стандарти, преди 20 години тази игра се вписа в историята като заглавието, което окончателно изведе състезателните симулатори от каменната епоха и ги направи по-атрактивни, реалистични и предизвикателни. Ако сте чели "Правилата на привличането" на Брет Ийстън Елис (действието се развива през 80-те), там главният герой Шон прекарваше дните си пиейки бира, правейки секс и играейки Pole Position. Е, с изключение на бирата и секса (които обсебиха по-късните ми години), моето ежедневие не бе по-различно.



ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Namco/Atari
- **Година:** 1982
- **Платформа:** Arcade
- **Тествана с емулатор:** MAME32

## Super Monaco GP




Super Monaco GP принадлежи към нова генерация racing-симулации, в които концепцията вече е изградена и единственото, което се промемя в бъдещите заглавия е нивото на графиката и технологията. Макар че има и други изключително добри игри като напр. F355 Challenge, се спрях точно на Monaco GP по няколко причини: основната безспорно е от сантиментално естество, защото още при първият ми досег с този автомат се влюбих в него. Истински романс, няма спор. Никоя игра преди това не беше успяла да ме задоволи истински по отношение на скоростта, не ми беше дала така бленуваната адреналинова инжекция. Всеки път, когато пусках жетон в този автомат, имах чувството, че се разтреперват от вълнение и напрежението ме заливаше на горещи вълни. Истинска еуфория – болидите летяха с такава скорост през шиканите на суперреалистично изобразената писта на Монако, че се чувствах като проклет топ-пилот, макар шофьорските

# Racing Legends

Следваше поредната "малка", но фатална грешчица - Game Over! Please Insert Coin...и всичко започваше отначало - псувните, емоциите, радостта.

Посветих този материал на аркадните racing симулатори, а не на конзолните ралита по простата причина, че в домашни условия никога не може да се пресъздаде автентично фуриозното усещане за напрежение и скорост, няма залог (пускане на жетони), около теб няма тълпа зяпачи, загубата не е толкова горчива, а победата не е толкова сладка.

Макар че много от състезателните симулатори заслужават специално внимание, в тази статия съм се спрял на най-важните според мен, на тези racing-игри, които наложиха стандартите и които завинаги промениха света на аркадните игри. Изключително трудно е да се избере окончателен фаворит за най-добра игра в този жанр. Наистина, технологията се е развила неимоверно, но означава ли това, че невероятната F355 ни доставя повече удоволствие от примерно Outrun, която се появи преди повече от 15 години? Истината е, че много народ, в това число и аз, въпреки безспорните предимства на новите заглавия, продължават да си играят за кеф и златните класики, при това не просто от носталгия, ами защото повечето от тях все още са дяволски забавни.

Опитайте първо споменатите тук игри на компютрите си с емулатор (M.A.M.E поддържа почти всички аркадни състезания), а после намерете някоя от малкото оцелели зали за видеоигри и изпробвайте автоматите на живо - усещането е несравнимо. Go...

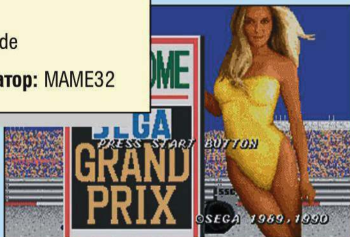
ЕМУЛАЦИЯ

■**Производител:** Sega

■**Година:** 1989

■**Платформа:** Arcade

■**Тествана с емулатор:** MAME32




ми умения да намекваха друго. За силните емоции голяма роля играеха също и реалистичното управление, напомнящо за истински болид и force feedback поддръжката, която по онова време си беше чудо на чудесата: воланът и седалката вибрираха, имитирайки усещането за ускорение, спирачки, завъртане и особено за сблъсъци. Няма да е преувеличено, ако кажа, че точно Super Monaco GP преди толкова много години ме запали по Формула 1 – когато се сещам за формулата от онова време, в съзнанието ми винаги изскача кокпита от играта. За съжаление това беше изключително рядко срещан автомат (имаше го само в една вонлива дупка в София) и поради това е почти непознат на родните геймъри. Винаги ще си спомням за тази игра, която за първи път ми даде чувството за безпределна скорост. Speed, gimme what I need, I like it...

## Outrun




Едно Ферари с цвят червен, а вътре гадже с бронзов тен – това му трябва да човека. Безспорно това трябва да е мотото на може би най-легендарната състезателна игра, правена някога – Outrun. Създателят ѝ Ю Сузуки се прочува като програмист за Sega в началото на '80-те с култовата класика – Hang On. Истинският успех на Сузуки-сан (създал по-късно супер-хитове като Virtua Fighter, Space Harrier и Shenmue), обаче идва с гениалната Outrun, която според влиятелното списание Replay все още се числи като един от Топ 5-те аркадни автомата на всички времена.

Какво е Outrun? Както се изрази един мой колега, в същността си Outrun е историята на мъж и жена, която може да е, а може и да не е, травестит с фетиш към екстремните скорости. Ако трябва да съм по-конкретен – вие сте баровец, който кара Ферари Тестароса по щатските шосета, а блондинката/травеститът до вас е задължителният придатък към всеки, който има достатъчно пари да си я/го позволи. Целта ви, колкото и да е странно, не е да надминете другите тузари, а да успеете да стигнете до финала, минавайки през няколко checkpoints. Тъй като времето ви е силно ограничено, трябва на максимална газ да се опитате да се доберете до най-близкия чекпойнт, който ви дава допълнителни секунди. Интересното в Outrun е, че на няколко места в играта, пътищата се разклоняват и можете сами да изберете по кой маршрут да минете.

И все пак – сигурно се питате какво и е толкова специалното на тази

ЕМУЛАЦИЯ

■**Производител:** Sega

■**Година:** 1986

■**Платформа:** Arcade

■**Тествана с емулатор:** MAME32




игра? Ще започна подред: първото безспорно е невероятната графика (за времето си беше събитие), която дори по днешните стандарти изглежда повече от прилично. Едва ли е нужно да изброявам всички визуални новости, които Outrun въвежда – достатъчно е да се каже, че в сравнение с нея Pole Position изглежда древна. Това, което прави играта незабравима обаче, е невероятното усещане за скорост – през цялото време ще сте "на нокти" докато управлявате Ферарито и панически избягвате трафика. За да не получите нервна криза докато карате, в началото на Outrun можете да изберете една от три страхотни отпускарски мелодийки (любимата ми беше Magical Sound Shower) – истинска класика – които създават неповторимо ескейпистко настроение докато карате с 300 км/ч покрай препълнените плажове. Последно, но не по важност – тази игра се отличава с много приятен хумор – например, когато се блъснете, колата ви бясно се преобръща, а пичът и русокоска се озовават обезкуражени на пътя. Често се случваше колата просто да се завърти на 360 градуса и да спре, при което нашият човек получаваше възмутен и укорителен поглед от съмнителната си спътничка. Outrun е от онези вечни класики, които можете да си играете дори днес и не е трудно да разберете защо толкова ни е възторгвала преди близо две десетилетия.

# THE MATRIX SEQUELS

## Една година - две продължения. Гответе се за революция!

**Внимание! Статията съдържа информация, която може би не желаете да узнаете преди да гледате филма. Ако е така, ви желая приятно четене на останалите страници от списанието. Ако пък искате да знаете възможно най-много и спойлърите не ви притесняват... смело напред!**

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com



Преди четири години "Матрицата" пожъна небивал успех – 171 милиона долара само в Щатите – при това без голяма предварителна компания, присъща на съвременните холивудски блокбъстъри. Филмът беше първият в историята, който се продаде в над милион копия във формат DVD. Спецефектите получиха Оскар, а критиците признаха, че режисьорите (братята Анди и Лари Вашовски) върнаха живеца в този тип филми, изгубен през последното десетилетие.

Тази година Warner Bros. ще пуснат по кината не едно, а две продължения на хита – "Reloaded" и "Revolutions" – нещо, което не е присъщо за киноиндустрията, но продуцентите смятат, че феновете няма да са доволни да чакат дълго за третата серия, а ние няма начин да не се съгласим с тях. В САЩ "Reloaded" излиза на 15 май, а "Revolutions" шест месеца по-късно, в началото на ноември.

Двата филма са снимани един след друг в Австралия в продължение на 270 дни, а общият им бюджет по официални данни е $300 млн., въпреки че се спекулира за почти двойно по-голяма реална сума.

Първата серия бе съсредоточена върху героя на Киану Рийвс, хакерът Нео, който откри, че той и всички, които е познавал, живеят в симулиран от зли машини свят и бе върнат в действителността от група бойци, смятащи, че той е избраният, който ще освободи хората от неосъзнатото робство. "Reloaded" продължава от мястото, където свърши оригиналът. Машините откриват местонахождението на Зион, последният свободен град на човеците, скрит в дълбините на Земята. Те планират да прокопаят проход до него и да използват хиляди sentinels (подобните на сепии камикадзета от първа серия), за да го изпепелят. Нео, Тринити (Кери-Ан Мос) и Морфей (Лорънс Фишбърн) имат само един възможен ход – да извадят Ключаря (the Keymaker) от Матрицата.

▲ Теб не са ли те учили да чукаш преди да влезеш?

**ЛЮБОПИТНО**

Актьорът Киану Рийвс е пожертвал $38 милиона от своя хонорар, за да спаси двата бъдещи филма за Матрицата. Специалните ефекти за продълженията на хита от 1999 станали толкова скъпи, че продуцентите били почти готови да прекратят проектите. Шефовете от филмовите студия зад "The Matrix Reloaded" и "The Matrix Revolutions" останали шокирани от щедрата постъпка на Рийвс и я определили като "...най-благородното дело в историята на Холивуд.".

Ключаря е хилав азиатец, който има достъп до всички врати в света на машините. Проблемът е, че него го пазят Близнаците (the Twins) – двама нови персонажи, които боравят майсторски с мечове и умеят да изчезват така неочаквано, както и да се появяват. Други нови лица са Найоби (Niobe – Джейда Пинкет, съпругата на Уил Смит), която е бившето гадже на Морфей, и Персефона (Persephone – Моника Белучи), която ще се опита да прелъсти Нео. Във втора серия за първи път ще придобием реална представа за размера на Матрицата, която е приблизително десет пъти по-голяма от Ню Йорк! Агент Смит (Хюго Уивинг) се завръща със способността да се мултиплицира като вирус. На размножителните му умения е наблегнато в една от най-ефектните сцени от филма, където

**Нео се бие едновременно със 100 копия на стария си враг Смит**

Кулминацията на втората серия ще е уникална по визия гонка на една магистрала, която ще е съпроводена от няколко кунг-фу битки по покривите и задните седалки на возилата. За да бъда по-конкретен,



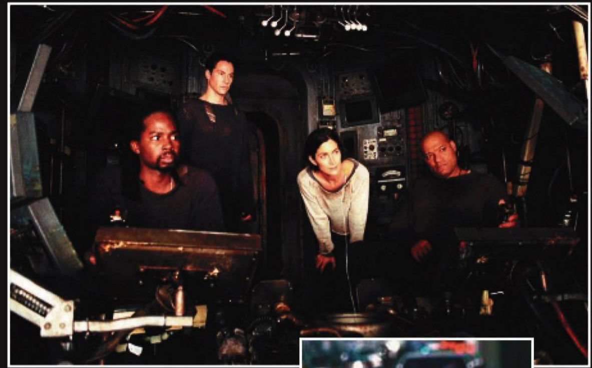
▲ Един на четирима – това е нищо! Какво ще кажете за един срещу сто?

▼ Жителите на подземния град Зион? Може би...





Близнаците са само част от новите персонажи за продълженията на филма.



Следващата мисия – да приберем Ключаря преди да е станало твърде късно...



Ключарят се е вкопчил в Тринити при лудата магистрална гонка.

Тринити и Морфей се опитват да върнат Ключаря в реалния свят, но, както е известно от първа част, им е необходима телефонна линия. Най-близката такава е на няколко километра и пътят до нея е въпросната магистрала. Притиснати от времето и напиращите агенти, героите са принудени да поемат по опасния маршрут. Тринити напомня на Морфей "Винаги си казвал да не стъпваме на магистралата. Ти каза, че това е самоубийство", а той отвръща лаконично "Да се надяваме, че не съм бил прав...". Следващите минути са изпълнени с

**най-вълнуващите автомобилни каскади, правени някога за киното.**

Продуцентите са уверени, че те ще бъдат толкова уникални, колкото slow-motion технологията от оригинала, която по-късно бе копирана в една камара продукции като "Ангелите на Чарли", "Шрек" и "Страшен филм". Кинематографът Бил Роуп казва: "Това ще направи "Бързи и яростни" да изглежда като "Бавни и тъпи". Интересен факт при заснемането на тези кадри е, че екипът не намерил подходящ път за снимките. Накрая решили да построят магистрална отсечка специално за случая. Режисьорите Вашовски разказват: "Извикахме строителите и им казахме, че искаме 4-километрова кръгообразна писта, окомплектована с пътни знаци, мантинели и надлези. Пояснихме, че е за филм, а те ни изгледаха странно и казаха, че няма да стане, защото си нямаме представа колко ще струва. $300 000 за квадратна миля. Споглеждахме се и отвърнахме, че го правим!".

Споменатата сума обаче е като джобни пари спрямо похарченото за компютърните ефекти. Разработена е нова система за сканиране на актьорите, позволяваща абсолютно реалистичното им изобразяване (барабар с най-тънкото косъмче и порите по кожата) в триизмерен виртуален вариант, използван за сцените, в които Нео лети като Супермен из града, в битката с копията на агент Смит и други трудни за снимане с живи актьори кадри. Качеството на новата технология предстои да видим на екран, но от рекламните трейлъри можем да съдим, че героите от "Final Fantasy" ще поискат изобщо да не са се "раждали".

**ОЧАКВАЙТЕ**

"Alexandra" и "PC Club" планират 9-серийния анимационен сериал "The Animatrix", който режисьорите Вашовски планират като съществена добавка към света от игралните филми за Матрицата, да бъде поместен в няколко поредни броя с DVD на списанието. Повече информация очаквайте в следващите броеве.





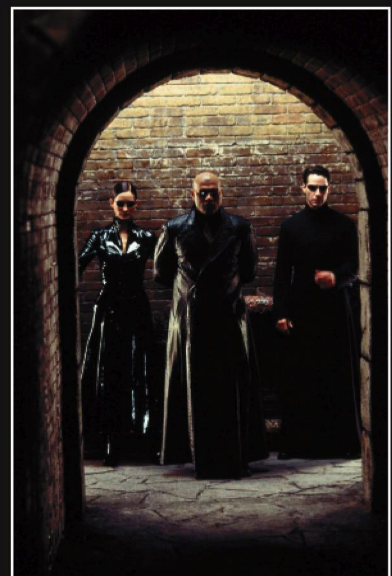

Кери-Ан Мос (Тринити) и Киану Рийвс (Нео) се завръщат и за следващите две серии на трилогията.

## Revolutions

Заключителната част на трилогията ще започва от финала на "Reloaded", за който не се знае нищо до момента. За разлика от "Reloaded" обаче, в който екшънът става вътре в Матрицата, по-голямата част от действието на "Revolutions" ще се развива сред руините на истинския град, който бил унищожен от машините и който Морфей показа на Нео в първата серия. Руините ще бъдат бойното поле за решаващата война на хората с техните метални поробители. Кулминацията ще е 17-минутна батална сцена, струваща колкото 2/3 от бюджета на първия филм.

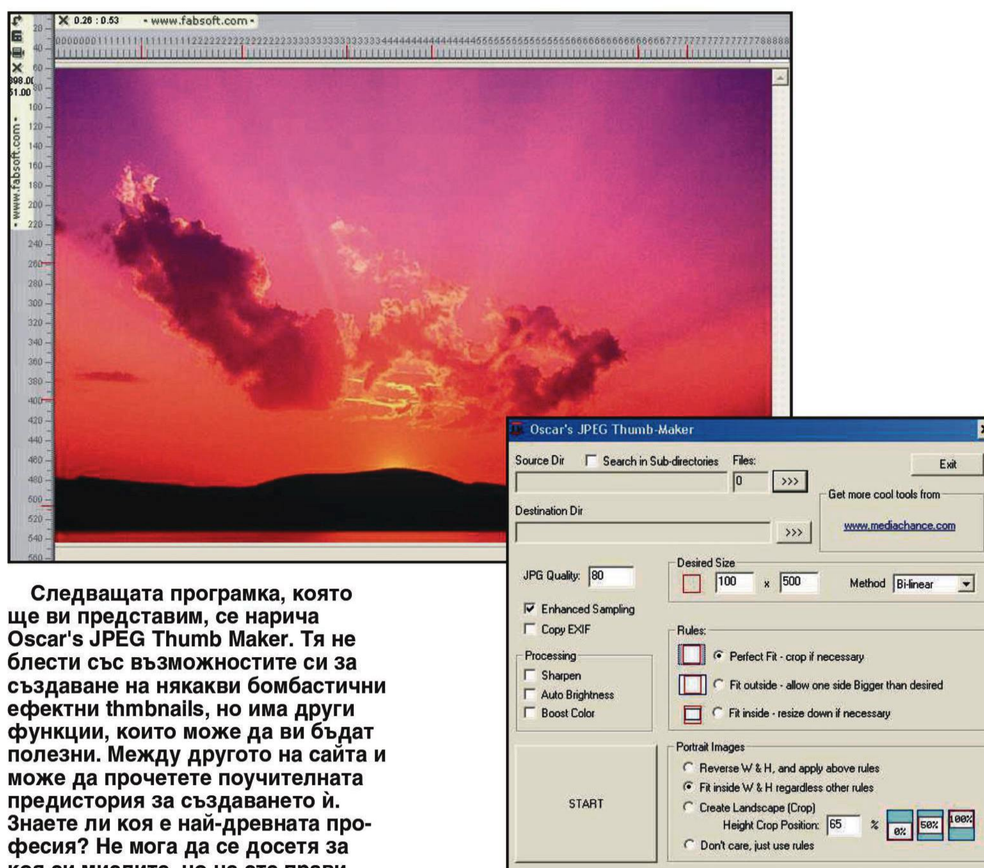
След това четене домъчня ли ви за Нео? Не се кахърете – само след няколко месеца той ще е навсякъде!

Статията е по публикация на списание Newsweek.



# Oscar's JPEG Thumb Maker

■ http://www.mediachance.com/free/thumber.htm




**Следващата програмка, която ще ви представим, се нарича Oscar's JPEG Thumb Maker. Тя не блести със възможностите си за създаване на някакви бомбастични ефектни thmbnails, но има други функции, които може да ви бъдат полезни. Между другото на сайта и може да прочетете поучителната предистория за създаването ѝ. Знаете ли коя е най-древната професия? Не мога да се досетя за коя си мислите, но не сте прави.**

Генко Велев
**g_velev@pcclub-bg.com**

Най-древната професия е мошеник. И развитието на Интернет услугите е една област, идеална за тях. Все пак няма да ви занимавам с цялата история, но ако сте любопитни, може и да научите от нея някой нов номер...

Нека сега да се върнем конкретно на програмата и да видим доколко може да ни бъде полезна. На мен специално неведнъж ми се е налагало да правя страница, за която разполагам с само с вертикални или само с хоризонтални картинки и те да не паснат на цялостната ми идея. Следва грабване на ножицата и яко кълцане... Е, ако не стане с ножицата, можете да прибегнете именно до услугите на настоящата програма. Тя ще ви е най-полезна именно когато трябва да преобразувате вертикални картинки (в програмата е използван терминът "portraits") в хоризонтални ("landscapes") и обратно. Забележете и една друга възможност – можете да оставите непроменени целите картинки, но да си направите само thumbnail-ите вертикални или хоризонтални – както ви пасват на концепцията. Е, в програмата ще намерите и командите "Auto Contrast" и "Boost Color", но не разчитайте прекалено на тях.

И последната програма за този брой се нарича Cool Ruler (www.fabsoft.com). Тя е съвсем проста, но доста полезна за следното: Имам 17-инчов монитор и обикновено ползвам разделителна способност 1024x768 пиксела. Но все още повече от половината "сърфисти" из Интернет използват монитори, настроени на 800x600 пиксела. Това означава, че трябва непрекъснато да проверявате как ще изглежда страницата, която правите и при другите режими. Е, програмата Cool Ruler ви помага точно за това – "слага" една или две измерителни линийки хоризонтално и вертикално на екрана ви. Линийките са оразмерени в сантиметри, пиксели и инчове и освен това можете да поставяте по тях произволно число разноцветни маркери. Това може и а ви изглежда дреболия, но нищо не пречи да го изпробвате.

И сега за десерт един много полезен Java script, намерен на страниците на сайта http://javascript.internet.com/. Като разглеждах брояча на посетителите на сайта на PC Club, ми направи впечатление големият брой посетители, изпратени от различни търсачки. Едва ли американците търсят точно новини на български език за WarCraft 3, така че вероятно си мърморят нещо не особено учтиво и затварят бързо страницата ни. И именно тук един подобен срипт е БЕЗКРАЙНО полезен! Той просто проверява на какъв език е настроен браузерът на посетителите и ги изпраща на страница, съответстваща на този език. Освен това хубавото е, че скриптът е действително елементарен и може да бъде използван на всеки безплатен сървър, както и да бъде допълван при нужда с нови и нови езици.

Ето го и самият скрипт:

```
<SCRIPT
LANGUAGE="JavaScript1.2">
<!-- Begin
if (navigator.appName == 'Netscape')
var language = navigator.language;
else
var language =
navigator.browserLanguage;
if (language.indexOf('en') > -1) document.location.href = 'English.html';
else if (language.indexOf('nl') > -1)
document.location.href = 'dutch.html';
else if (language.indexOf('fr') > -1)
document.location.href = 'french.html';
else if (language.indexOf('de') > -1)
document.location.href = 'german.html';
else if (language.indexOf('ja') > -1)
document.location.href =
'japanese.html';
else if (language.indexOf('it') > -1)
document.location.href = 'italian.html';
else if (language.indexOf('pt') > -1)
document.location.href =
'portuguese.html';
else if (language.indexOf('es') > -1)
document.location.href = 'spanish.html';
else if (language.indexOf('sv') > -1)
document.location.href = 'swedish.html';
else if (language.indexOf('zh') > -1)
document.location.href = 'chinese.html';
else
document.location.href =
'English.html';
// End -->
</script>
```

Просто го вмъкнете в главата на съответната страница (между <head> и </head> и това е всичко! Лесно може да го модифицирате, като му добавите нови езици от списъка с поддържаните от браузерите езици. Сега вече нека да идват дори и посетители от племето суахили.

# OpenOffice

## Важна стъпка в прехода към "MS free" система

**ФАКТИ ЗА OPENOFFICE**

**Разработчик:** Sun Microsystems Inc.
**Сайт:** www.openoffice.org
**Цена:** безплатен
**Ограничения:** няма
**Актуална версия:** 1.0.2
**Системни изисквания:** Pentium PC, 64 MB RAM, 250 MB свободно дисково пространство, Microsoft Windows 95, 98, ME, NT (Service Pack 6 и по-висок), 2000 или XP

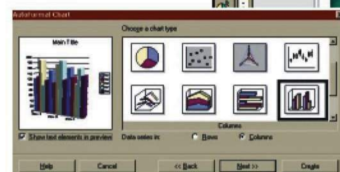
**Ако се разровите из интернет, със сигурност ще се сблъскате с множество хора, които споделят идеята за свободна от продукти на Microsoft компютърна система. Причините за тази непоносимост към гиганта от Redmond са най-разнообразни, но сред тях може да се изтъкне монополизма, а и не на последно място високите цени. OpenOffice е разумна алтернатива за всички, които искат да спестят някой друг долар или просто не желаят да гледат логото на прочутата софтуерна компания на своето PC.**

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Draw е модул за обработка на изображения.

Идеята за безплатен офис-пакет се роди и намери блестяща реализация преди няколко години. Това, което в момента познаваме като OpenOffice, първо се появи на пазара под името StarOffice. Разработчик на тази чудесна инициатива беше германската компания Star Division. След бурния успех, изразяващ се в колосално количество инсталации на отделни потребители и изключително атрактивни договори за доставка, Sun Microsystems проявиха интерес и закупиха техния продукт. Те запазиха името, но промениха концепцията. След известен период от време StarOffice се превърна в комерсиална версия, която продължава да се продава, но на цена несравнимо по-ниска от тази на MS Office. Безплатният вариант се превърна в OpenOffice. Въпреки очакванията, големите надежди и страхотния първоначален интерес от страна на потребителите, дебютът на безплатния офис-софтуер не успя да прерасне в събитие от огромна значимост за тази част от пазара. Причините за това са много, но сред тях се откроява най-вече силата на навика. При българските условия положението е малко по-различно. Всеки БГ-потребител има твърде свободен достъп до пиратски софтуер, така че по никакъв начин не му е нужно да преминава към офис-пакет, който независимо от своите прилики с MS Office, все пак има известни разлики, с които трябва да се свиква.

Първоначално StarOffice предлагаше доста интригуваща идея. Тя се наричаше Star Desktop и представляваше единна среда в която можеше да се работи с огромно разнообразие от файлове. В OpenOffice това вече го няма, но в известен смисъл идеята е съхранена и стартирането на всеки един от модулите може да става от така наречения Quickstarter. Функционално



Създаването на различни графики и диаграми става лесно и бързо.

### OpenOffice предлага всичко необходимо за масовия потребител

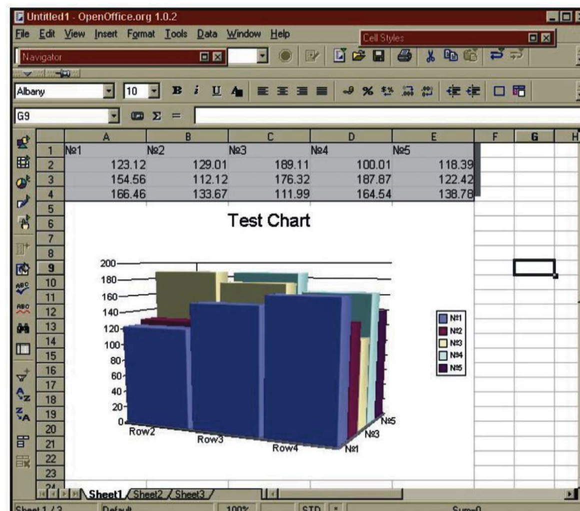
Най-популярният и най-често използван модул е Write. Текстовият редактор работи безпроблемно с кирилица и е в състояние да отваря MS Word-файлове. Разбира се, като интерфейс този модул се отличава значително от Word, но с това се свиква бързо. Calc са електронните таблици в OpenOffice. С него може да свършите практически всичко, което прави Excel. При отварянето на Excel-ски файлове, обаче могат да настъпят известни трудности при използването на някои по-специфични формули. Третият значим модул е Impress. Той представлява програма за презентации, която също в голямата си част е съвместима с PowerPoint. И ако въпросните модули като цяло са в състояние да се справят с файловите формати на MS Office, то не може да се каже обратното. Решение обаче има и то се състои във възможността да съхраните създадения файл във съответния формат (.doc, .xls или .ppt). Други модули, включени в новата версия на OpenOffice, са максимално опростената програма за обработка на изображения Draw, HTML-редактора и Math, с чиято помощ може да въвеждате математически формули.

OpenOffice е относително свободна инициатива, която залага на същите принципи, които бяха в основата на оригиналния StarOffice. Ориентацията към разнообразни платформи и операционни системи, отвореността към усъвършенстване и гъвкавостта са само част от причините, които правят този офис-пакет привлекателна и атрактивна алтернатива MS Office.

Зависи от това какви кораби сте построили, с какви екипажи и капитани сте ги снабдили и какви цели сте избрали. Но останалото е само ваша работа...

А сега извинявайте, но съм зает! Йо-хо-хо! Петнайсет души във ковчега на мъртвеца и бутилка ром! И донесете заровете!

Calc силно прилича на MS Excel и има сходни функции.



Част четвърта

# Лабиринтът

Даниел Славов

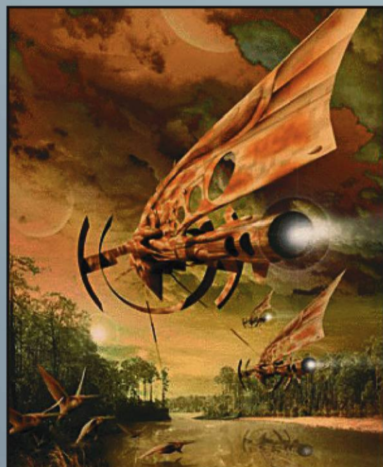
Колко красива... Погледът ми се зарея през безкрайните пясъчни дюни и потъна замислен над хоризонта. Малко преди края на залеза небето беше придобило фантастичен розово-лилав оттенък. Все още се виждаха леките прашни завихряния, които образуваше вятърът при всеки свой набег над дюните.

– Господи, колко красива е Калафия... – едвам промълвиха устните ми.

Маура Джинкс се обърна към мен с озадачен поглед и недвусмислено повдигна тънката си черна вежда. Леката бръчица, която се образува при това движение само ѝ придаваше още по-голям чар. Сините ѝ ириси отразяваха ярката червена светлина, излъчвана от коктейла в ръката ѝ. Мистични, предизвикателни, така можех да ги определя... всъщност не можех. Потапях се в тях, преустановявах всякаква мисловна дейност и просто им се наслаждавах. Сякаш виждах не две очи, а синкавите две луни на Калафия, хвърлящи бледата си светлина върху пясъците. Леко покашляне ме измъкна от размишленията ми.

– Извинявай, просто се бях замислил – казах, и отпих голяма глътка от своя коктейл – устата ми бе ужасно пресъхнала. Специалните фосфоресциращи калафиянски бактерии, естествено безопасни, го правеха да изглежда меко казано екстравагантно. А вкусът му, леко алкохолен и натрапчив – беше невероятен. Всичко това, разбира се, на съответната цена от 40 Дайкана – цена, която не всеки можеше да си позволи.

Преместих стола си по-близо до Маура. Но дори и без да го правя можех да усетя прелестното ухание, носещо се от косите ѝ. Прокарах ръка през тях, а после и по рамото ѝ. Погалих я по бузата. Усетих нежната плът, топла и пулсираща. Стенещите ѝ от изгаряща страст към мен пори. За миг се почувствах неловко, сякаш ръката ми бе прекалено груба за да милва тази кожа. Веднага прогоних тези мисли от главата си, наведох се към нея и прокарах език по врата ѝ.







– По-късно ще си получа ли заслуженото? – попитах закачливо и се ухилих до уши.

– Ще трябва първо да преоценя поведението ти днес, малък негодник! – засмя се Маура и ме ощипа леко по бузата.

– Ооох – протегнах се пъшкайки – мисля да тръгваме вече. – гърбът ми се беше схванал на този стол.

– Ти май търпение нямаш?

– Ха-ха-ха... кой го казва! Не мога да повярвам – едвам се сдържах да не прихна от смях.

Станах от стола и поставих ръката си върху електронния дисплей на масата.

В този бар беше наистина уютно, още повече че шумът от посетителите му беше изолиран в тази зала. Пък и оттук се откриваше прекрасна гледка.

– Изтеглени са 80 Дайкана от вашата сметка, господин Олсбърн.

Хванах Маура за ръка и заедно тръгнахме към телепортационните кабини. Вратата пред нас се плъзна встрани и изведнъж се чуха глъчката и виковете на индивидите в заведението, примесени с лека ендоранска музика. Основната зала беше препълнена. Прокарахме си път към дъното ѝ, където се намираха двете кабини. Едната от тях беше запечатана, а на вратата ѝ беше поставен голям светещ надпис "Не работи". Предвид посещаемостта на бара беше крайно време собствениците да поставят поне още две нови кабини.

– Ти си първи, Гейлит – каза Маура.

– Добре, скъпа, ти гониш! – ухилих се и влязох вътре. Поставих двата сензора около китките си. С показалец натиснах локацията върху светещото табло с карта, след което поставих дланта си върху апарата за плащане. Машината ме разпозна и след миг мощното завихряне започна. Пространството се сви, засмука частиците ми и ги разпръсна, за да ги събере отново на избраната от мен локация. Освободих китките си и излязох пред дома си. Въпреки малкото разстояние от 20 мили бях леко замаян. А може би и коктейлът си казваше думата. Системата за сигурност на дома ми изискваше отпечатък, ДНК проба и сканиране на ириса едновременно, затова поставих ръка върху апарата и погледнах в окуляра пред мен. След половин секунда време прозвуча нежен женски глас (вчера беше мъжки, но явно Мау го беше сменила).

– Добре дошли у дома, господин Олсбърн.

– Мау, идваш ли? – повиших тон и набръчках чело в очакване да чуя отговор. Такъв не последва. Обхвана ме ментална паника, обърнах се – нямаше никого. Може би някоя поредна подла шегичка. През главата ми захвърчаха какви ли не мисли, със скорост дори по-бърза от теле-

**АВТОРИ**

**Досега автори на „Лабиринтът“ са:**

- Петър Канчелов
- Радослав Колев
- Яна Хараланова
- Даниел Славов



порталната. Затичах се към кабината и буквално се блъснах в нея. С треперещ пръст избрах обратната дестинация и поставих отново сензорите около китките си. Засмука ме.

Озовах се насред врява. Индивиди тичаха във всички посоки панически. Излязох и в същия момент енергиен заряд профуча край мен. В опита си да го избегна се завъртях във въздуха и се проснах на земята. Лице в лице с Маура. Сините ѝ очи се бяха изцъклили ненормално и гледаха право в мен. Трескаво я разтърсих и я придърпах към себе си.

– Маура! Мау!

Инстинктивно погледът ми пропълзя към гърдите ѝ, където на блузата все още димяха два мънички отвора. Това не можеше да бъде истина! В едното ми око се появи сълза и се спусна надолу по скулата ми, достигайки до устните. Усетих вкусът ѝ – тъжен и солен. Над главата ми изписка нов енергиен заряд, но не му обърнах внимание. Внимателно повдигнах Мау и я прегърнах. Главата ѝ се отпусна безжизнено назад. А сълзите започнаха да текат една след друга.







– Мау..! НЕЕЕЕЕЕЕЕЕ...

Отворих очи и болката ме изпълни. Изпълни цялото ми тяло и започна да ме гори като адски огън. Опитах се да я изолирам, но психическият срив след кошмара не ми позволи. Бях проснат по корем и усещах пулсиращия оток отляво, до ребрата ми. Може би някое от тях беше счупено. Опитах да раздвижа ръцете си, но не успях – бяха извити върху гърба ми, хванати с електронни белезници. Дадох си сметка, че беше невъзможно да ги махна от ръцете си без да знам кода който ги отключва. Дори и да успеех да ги разделя, двете гривни около китките ми щяха да изпратят импулси за болка към мозъка, които може би щяха доведат най-малкото до припадък.

Обърнах се на едната си страна и за моя най-голяма изненада видях Даниел Одзава, надвесил се над мен. Спомените не закъсняха.

– Най-после се събуди, Олсбърн...

***

**Нашата игра продължава. Очакваме петия епизод на историята от вас, не по-късно от 1 март 2003. Той трябва да е написан на кирилица в txt файл, озаглавен с вашето име и изпратен на адрес boian@pcclub-bg.com. Предложението ви не трябва да надвишава 7000 знака. Наградата, както винаги, е една оригинална игра. Напомняме, че досегашните участници могат просто да пратят преработените си, според развитието на историята, текстове като нови предложения – за всеки брой получаваме немалко наистина добри разкази, които си заслужават да бъдат публикувани, но за съжаление, винаги се налага да се спрем на точно едно от тях.**



# Какво има на българския IT пазар?

## ПРОЦЕСОРИ

**НАЙ-ЕВТИН**
Цена - $19
■ **Celeron 366 MHz**
■ **Описание:**
Ветеранът при овърклокърските процесори все още може да се намери на пазара, въпреки че не може предложи конкурентна на по-модерните чипове производителност.

**НАЙ-СКЪП**
Цена - $727
■ **Pentium 4 3,06 GHz**
■ **Описание:**
Едва ли има нужда да описвам производителността на този звяр, дори и само цената му говори достатъчно за неговите качества.

**НОВ НА ПАЗАРА**
Цена - N/A
НЯМА

**PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА**
Цена - $153
■ **Pentium 4 1.8 GHz**
■ **Описание:**
Макар и да не от най-евтините, този процесор предлага добра производителност при стандартна честота и интересни възможности за овърклок.

## ДЪННИ ПЛАТКИ

**НАЙ-ЕВТИНА**
Цена - $48
■ **QDI PLE133 (S370)**
■ **Описание:**
Тази microATX платка с вградени видео- и звукови контролери представлява приемливо решение за най-закъсалите финансово.

**НАЙ-СКЪПА**
Цена - $242
■ **Gigabyte 8INXP (S478)**
■ **Описание:**
Най-скъпата платка за домашна употреба предоставя на потребителите огромен набор от екстри и отлични възможности, производителност и стабилност.

**НОВА НА ПАЗАРА**
Цена - $164
■ **Asus A7N8X Deluxe (SA)**
■ **Описание:**
Тази дънна платка, базирана на nForce 2 чипсета, би зарадвала всеки почитател на бързите AMD системи.

**PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА**
Цена - $91
■ **MSI 648 Max (S478)**
■ **Описание:**
Базирана на SiS 648 чипсета, това е една изключително сполучлива платка с отлична производителност, добри възможности и примамлива цена.

## ВИДЕОКАРТИ

**НАЙ-ЕВТИН**
Цена - $26
■ **NVIDIA Riva TNT2 M64 (32MB)**
■ **Описание:**
Цената говори за качествата на картата - тя не е читава в нито едно отношение, но поне изкарва образ. Отново само за най-закъсалите.

**НАЙ-СКЪП**
Цена - $352
■ **Matrox Parhelia 512 (128MB)**
■ **Описание:**
Картата на Matrox държи рекорда за най-скъпа карта, въпреки че далеч не е най-бързата, а предлаганите уникални функции са със съмнителна полезност.

**НОВ НА ПАЗАРА**
Цена - $205
■ **ATI RADEON 9500 Pro (128MB)**
■ **Описание:**
Стига да имате парите, тази карта предлага отлична производителност и полезни екстри като TV-Out и поддръжка на два дисплея.

**PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА**
Цена - $160
■ **MSI GeForce 4 Ti 4200 (128MB)**
■ **Описание:**
Отлична за цената си карта с TV-Out, предлагаща добра производителност и солидно количество памет. Възможностите за овърклок също не са за пренебрегване.

## ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

**НАЙ-ЕВТИН**
Цена - $62
■ **Western Digital 20 GB Seagate U Series X-6 20.4 GB**
■ **Описание:**
Дисковете са с еднаква цена и еднакви параметри - 5400rpm/2MB cache, но въпреки, че са най-евтините на пазара, не предоставят най-добрата цена за единица обем.

**НАЙ-СКЪП**
Цена - $1148
■ **IBM Ultrastar 146Z10 Seagate Cheetah 146 GB**
■ **Описание:**
Дисковете са с еднаква цена - солидна. Също толкова солидни са и те - U320 SCSI интерфейс, 10000rpm и 8MB кеш определено не ги поставят в категорията на масовите дискове.

**НОВ НА ПАЗАРА**
Цена - N/A
НЯМА

**PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА**
Цена - $115
■ **Seagate Barracuda V 80GB**
■ **Описание:**
Макар и да не е абсолютен лидер по производителност, този диск показва съвсем прилични резултати, при това при невероятно ниски нива на шума и привлекателна цена.

# Плановете на основните производители на хардуер

от Георги Даскалов
(част втора)

ROADMAPS 2003

## VIA

**Q1:**

- VIA KT400A чипсет, ще представлява двуканална DDR версия на KT400, която (както подсказва и името), ще поддържа DDR400 памет. Очаква се до края на януари.

- VIA PT400 чипсет. Той ще работи с Pentium 4 процесорите и ще навлезе в масово производство през Март. Ще има едноканална DDR система на паметта, като ще се поддържа DDR400 и 800 MHz честота на FSB шината.

- VIA KM400 чипсет. Той ще бъде предназначен за Athlon процесорите и се очаква да излезе до края на първото тримесечие на тази година.

- VIA P4X800 чипсет. Той ще работи с Pentium 4 процесорите и се очаква да се появи до края на март. Той ще представлява наследникът на P4X600 чипсета, и освен DDR ще поддържа и QDR памет.

**Q2:**

- VIA K8HTA чипсет. Той ще бъде предназначен за работа с Hammer процесорите на AMD, като се очаква да поддържа AGP 8x, 32/64-битов PCI, 533 MB/s V-Link шина, 6 USB порта, и евентуално и Serial ATA. Вероятно е чипсетът да представлява един чип, обединяващ в себе си функциите на AGP контролера и южния мост. Ще се появи през март/април, заедно с Hammer процесорите.

- VIA PT600 чипсет. Усъвършенствана версия на PT400 чипсета, която ще поддържа двуканален DDR с DDR400 памет.

**Q3:**

- VIA PT800 чипсет. Очаква се по някое време през втората половина на годината. Ще представлява PT600 с добавена поддръжка на DDR-II памет.

## SIS

**Q1:**

- SiS Xabre II GPU. Новият графичен чип се очаква през февруари, като е възможно и да закъснее. Той ще поеме щафетата от първото поколение Xabre чипове и ще разчита на поддръжка на DX9 и 8 рендериращи конвейера с по 1 текстуриращ модул всеки.

- SiS 648FX чипсет. Наследникът на сполучливия SiS 648 се очаква да навлезе в производство през Март/Април, и ще предлага поддръжка на DDR400 и 800 MHz FSB.

**Q2:**

- SiS 755 чипсет. Той ще работи с новите Hammer процесори на AMD и се очаква да се появи заедно с тях през март/април, като ще поддържа PC2700 DDR памет и AGP 8x. Чипсетът ще включва вградено видео, а връзката между AGP контролера и поддържащия ATA133, FireWire и USB 2.0 южен мост ще бъде с капацитет 1066MB/s.

- SiS 655FX чипсет. Този чипсет ще бъде доработка на SiS 648 и ще има двуканален контролер на паметта, поддържащ DDR400 памет. Ще се поддържа 800MHz FSB, а връзката между северния и южния мост ще бъде с капацитет 1066MB/s, като южния мост ще поддържа Firewire, USB 2.0 и ATA133.

## ALi

**Q2:**

- ALi M1681 чипсет. Той ще бъде предназначен за Pentium 4 процесори и ще се появи през първата половина на годината, явявайки се наследник на ALADDIN P4A M1671A. Очаква се да поддържа двуканален DDR с DDR400 памет, AGP 8x и 800MHz FSB. По всяка вероятност за връзка с южния мост ще се използва HyperTransport шината на AMD.

- ALi M1687 чипсет. Той ще работи с Hammer процесорите на AMD и се очаква да се появи през първата половина на годината. Чипсетът се очаква да поддържа DDR333 памет и AGP 8x.

- ALi M1688 чипсет. Същият като M1687, само че с вграден видеоконтролер.

## Matrox

**Q2:**

- Matrox Parhelia II. Графичен чип, наследник на Parhelia 512. Очаква се найкъсно до лятото на тази година, като ще има пълна съвместимост с DirectX 9, поддръжка на AGP 8x, усъвършенстван контролер на паметта и подобрени алгоритми за Anti-Aliasing.

# Hardware news

## Какво ще има на CeBIT 2003?

CeBIT HANNOVER

Най-важното IT събитие за годината наближава и ето накратко какво можем да очакваме да се случи на него през седмицата от 12 до 19 март. На първо място, NVIDIA трябва да обявят NV31, който ще представлява заместник на GeForce 4 Titanium сериите и ще има сходни цена и като производителност. ATI по всяка вероятност ще представи пред света новите си чипове R350 и RV350. Първият от тях ще представлява топ-моделът на компанията, ще има 8 рендериращи конвейера с по два текстуриращи модула и ще поддържа DDR-II памет, свързана с ядрото чрез 256-битова шина. RV350 пък ще бъде по-скоро ценово ориентиран. И двата чипа са изградени на основата на R300, като се произвеждат по 0.13-микронна технология. SiS по всяка вероятност ще обявят официално спецификациите на Xabre II чипа, за който в момента не се знаят кой знае какви подробности.

## AMD променят плановете си

AMD

AMD официално обявиха намерението си да променят пусковите дати на 64-битовите си Hammer процесори. За Opteron, който е предназначен за сървъри и работни станции, се знае сигурна дата 22 април, а Athlon 64, който е предназначен за домашни и офис системи, ще се появи (евентуално) чак през септември тази година. Забавянето ще трябва да се компенсира от Athlon процесорите с Barton ядро, които до есента ще представляват основната част от продукцията на компанията. В така създалата се ситуация Intel изглежда има какво да спечели с новите си P4 процесори с 800 MHz шина, които ще имат възможността да застанат на гребена на вълната до излизането на Athlon 64.

## За пазарните дялове на AMD и Intel




AMD

Ето и малко информация по въпроса какъв е пазарният дял на двете най-големи производители на процесори. Според наскоро проведено пазарно проучване, AMD не се справят особено добре – пазарният им дял към края на 2002-ра е бил около 17%, докато основния им конкурент през същия период е заемал останалите 83% от пазара за x86 процесори. Година по-рано AMD са имали над 20% пазарен дял. При това положение е съвсем логично AMD да се опитат да изкарат Opteron процесора на пазара колкото се може по-бързо – сървърските чипове са скъпи, и ако Opteron отчете пазарен успех, приходите на компанията ще се вдигнат осезаемо.

## TYAN спира да прави двупроцесорни дъна за AMD чипове?

Появиха се слухове, че от основният партньор на AMD в бизнеса с многопроцесорни системи – TYAN – са взели решение да не произвеждат повече дъна със 760MPX чипсета на AMD. Причината са твърде високите цени на чипсета и Athlon MP процесорите на тексаската компания, поради които повечето потребители предпочитат Intel-платформата. Ако AMD имат намерение да зарежат Athlon MP процесорите и да се захванат сериозно с Opteron, това е приемливо, но до излизането на 64-битовите процесори има още доста време, а пък и към края на миналата година от компанията заявиха намерението си да рекламират Athlon MP с Barton ядро като решение за многопроцесорни сървъри от нисък клас. Поради това прекратяването на производството на 760 MPX-базирани дъна от един от основните им партньори би бил доста голям удар.

## Истинската производителност на GeForce FX

След като повечето големи хардуерни сайтове се докопаха до тестови карти с новия чип на NVIDIA, стана ясно, че GeForce FX далеч не е убиеца на Radeon 9700 Pro, за какъвто го описваха. На повечето тестове предимството на тестваният GeForce FX 5800 Ultra (който между другото се очаква да струва някъде от порядъка на $700) пред Radeon 9700 Pro на ATI е съвсем минимално, а в някои случаи FX дори изостава от конкурента си. Всичко това според мен е достатъчен повод от ръководството на NVIDIA да бъдат много разтревожени за развитието на събитията, още повече, че напролет се очаква R350 да се появи на пазара.

## Модифициране на Radeon 9500 към 9700?




наскоро беше открит начин собствениците на Radeon 9500 да превърнат картата си в Radeon 9700 и да се възползват от допълнителната производителност – както може би знаете, 9700 има 4 допълнителни рендериращи конвейера. Това, което по всяка вероятност не знаете обаче, е, че всъщност чиповете на Radeon 9500 и Radeon 9700 картите на практика са еднакви, и имат по 8 конвейера. 9500 обаче използва само 4 от тях благодарение на драйверите, които прочитат Device ID-то на чипа и в случай, че той е обозначен като 9500 спират 4 от конвейрите. Промяната на въпросното Device ID става или с презапояването на един резистор върху чипа, или с инсталацията на модифицирани драйвери. Успеваемостта обаче не е 100% – изглежда ATI подбират R300 чиповете с дефекти в някои от рендериращите конвейри и ги преобозначават като

Radeon 9500, поради което дори и след модификацията те не могат да придобият пълната функционалност на 9700. Изглежда обаче дефектните чипове са дефицитни и ATI използват "здрави" такива, за да задоволят нуждите на пазара от Radeon 9500 карти, поради което шансовете ви за успех при модификацията са големи. По подобен начин 9500 и 9700 могат да се преправят съответно в професионалните карти FireGL Z1 и FireGL X1.

## Вече няма да има IBM хард-дискове

След сделка между IBM и Hitachi на стойност 2.05 милиарда долара, беше създадена нова компания, наречена Hitachi Global Storage Technologies, която ще поеме функциите на отдела на IBM за производство на твърди дискове, включващи разработка, производство, и най-важното – гаранционното обслужване на досега произведените IBM дискове. Новата компания има седалище в Сан Хосе, Калифорния, и вече успя да представи някои нови продукти. Първият от тях е най-големият малък диск в света – едноинчовият Microdrive диск има капацитет 4GB и е 50% по-бърз от досегашните Microdrive дискове на IBM. Вторият, наречен Hitachi Ultrastar 15K73 представлява хард-диск за системи от висок клас и ще има следните параметри – Ultra 320 SCSI интерфейс, 15000rpm честота на въртене на плочите и обем в двата му варианта съответно 73.9GB и 36.9GB. Той се очаква да бъде пуснат на пазара до края на март.

## PlayStation 3 с Rambus памет?

Rambus

Наскоро се разбра, че Sony и Toshiba са закупили от Rambus лицензи за използването на две технологии за високоскоростни интерфейси, наречени Yellowstone и Redwood. Yellowstone в текущия си вариант работи при 3.20 GHz и предлага доста по-голяма пропускателна способност дори и от най-добрите DDR и DDR-II-базирани системи, а Redwood представлява паралелен интерфейс с висока скорост – споменават се цифри от порядъка на 4-8Gb/s. Според изявленията на компаниите, новите технологии ще бъдат използвани в системи от следващо поколение, които изискват обработката на огромно количество графични и звукови данни. Едва ли има съмнение, че става въпрос именно за PlayStation 3, върху който Sony работят усилено в момента, а Toshiba се занимават с технологиите около паметта на конзолата.

## Creative правят графична карта?

Въпреки че в миналото отричаха всякакви такива възможности, наскоро се разбра, че Creative Labs ще правят графична карта с P10 чипа на компанията 3D Labs.

Видеокартата ще се казва Graphics Blaster Picture Perfect и има доста неясно предназначение – от мъглявите изявления на Creative не става ясно нищо, и можем само да гадаем дали става въпрос за геймърска карта, или такава, предназначена за по-сериозни задачи. За момента не са известни нито датата на излизане, нито цената на картата.

## Daredevil



трейлър

## Project IGI 2



демо

## Red Faction 2



видео

# ДИСК 1

### ДЕМО ИГРИ

| | |
|---|---|
| Project IGI2 | Демо. Тактически FPS |
| Rayman 3 | Демо. Jump'n'Run |
| Sven Bomwollen 2 XS | Новите приключения на черната овца :) |
| Chicken Invaders 2.2 | Демо. Аркаден екшън |
| NASCAR Racing 2003 | Демо. Състезания с коли. |

### ЦЕЛИ ИГРИ

| | |
|---|---|
| SolSuite 2003 13.1 | Цяла игра. Колекция от пасианси. |
| PopCap TipTop | Цяла игра. Виж статията в броя! |
| PopCap Alchemy | Цяла игра. Виж статията в броя! |
| PopCap Atomica Deluxe | Цяла игра. Виж статията в броя! |
| PopCap Bejeweled | Цяла игра. Виж статията в броя! |
| PopCap Big Money Deluxe | Цяла игра. Виж статията в броя! |
| PopCap Dymomite | Цяла игра. Виж статията в броя! |
| PopCap Mummy Maze | Цяла игра. Виж статията в броя! |
| PopCap Ning Po Mahjong Deluxe | Цяла игра. Виж статията в броя! |
| PopCap Noah's Arc Deluxe | Цяла игра. Виж статията в броя! |
| PopCap Seven Seas | Цяла игра. Виж статията в броя! |

### MODs

| | |
|---|---|
| Counter-Strike Fusion Pack V10 | Екстри за Counter-Strike |
| WarCraft III: Perfect Dark | FPS MOD за WarCraft III |
| UT2003 Deathball 1.4 | MOD за Unreal Tournament 2003. |

## Unreal 2



трейлър

# ДИСК 2

### ИГРИ

| | |
|---|---|
| Enclave | Демо. Фентъзи екшън RPG |

### ПРОГРАМИ

| | |
|---|---|
| Windows Media Player 9 WinALL | Универсален Media Player на Microsoft |
| BGMirC 1.08 | Програма за чат на български |
| DivX Bundle 5.03 | Най-новата версия на DivX |
| CDmage 1.0.5 | Програма за обработка на ISO Images |
| CompuPic 6.21 | Програма за обработка на картинки |
| FreshUI | Програма за настройка на Windows |
| Game Diary | Колекция от чийтове |
| HyperSnap DX 5.03 | Screen capture |
| ICQ Pro 2003 3800 | Нова версия на ICQ |
| JetAudio Basic 5.0 | Media Player |
| Media Jukebox 8.0 | Media Player |
| News Interceptor 1.03 | Сканира любимите ви сайтове за новини! |
| OGG Converter | Конвертира OGG (UT2003, Unreal 2) в MP3 |
| | и други формати |

### ГАЛЕРИЯ

| | |
|---|---|
| PC Club 19 | Целият брой 19 на списанието! |
| Daredevil | |
| Red Faction 2 | |
| Unreal 2 | |
| Matrix Reloaded | |
| Anno 1503 | |
| Indiana Jones and the Emperor's Tomb | |
| Spellforce | Изисква DivX 5.03! |
| Robin Hood: Defender of the Crown | |
| PC Club Wallpapers Collection | |

### АКТУАЛИЗАЦИИ

| | |
|---|---|
| Sudden Strike II Bonus Maps | Нови карти за Sudden Strike II |
| Unreal Tournament 2003 Patch 2186 | Най-нов patch за UT2003 |
| Unreal Tournament 2003 Bonus Pack | Нови карти за Unreal Tournament 2003 |
| UT2003 Announcer Helena | Нов глас за UT2003 |
| UT2003 Clone Trooper Model | Модел на Clone Trooper от Star Wars за UT2003 |